

PLAYSTATION WORLD

Numero Uno
Giugno 1999
L.7.800

SOLUZIONI COMPLETE

Metal Gear Solid
Atlantis
MegaMan Legend
Wild Arms
Resident Evil 2
Viva Football
Gran Turismo

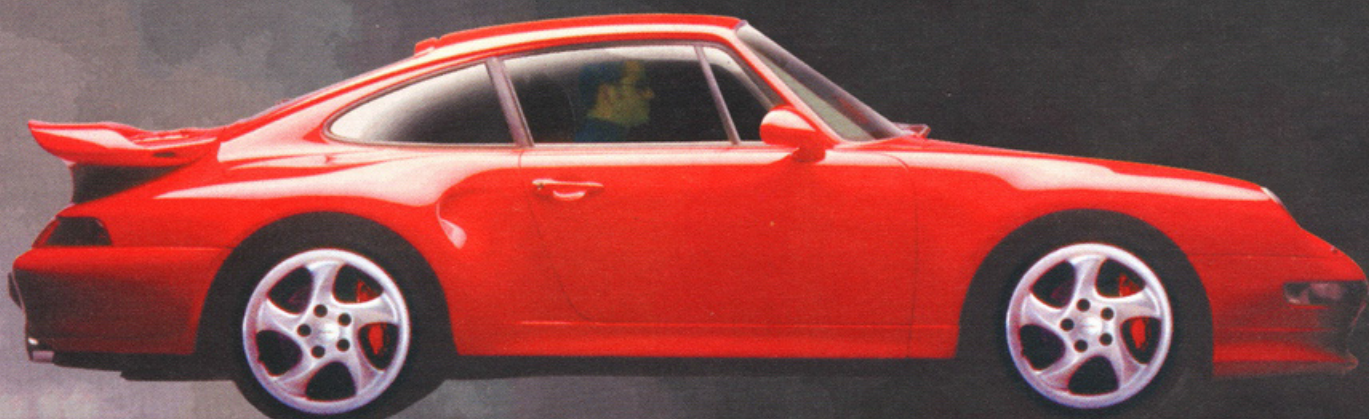
LA GUIDA DEL MESE

Ridge Racer Type 4

REAL RACING ROOTS '99

RECENSIONI

Rally Cross 2
Street Fighter Zero 3
Rollcage
King of Fighters '98
Bloodlines
Monaco GPRS 2



SCEGLI LA TUA ARMA



NEED FOR SPEEDTM ROAD CHALLENGE



F A I R U G G I R E I L T U O M O T O R E



ELECTRONIC ARTSTM

© 1999 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti i diritti riservati. Ferrari, Ferrari F355, Ferrari 550 Maranello, tutti i loghi associati e il design di Ferrari F355 e Ferrari 550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari S.p.A. Il mondo "Jaguar", il simbolo del giaguaro e i caratteri XJR sono marchi registrati di JAGUAR CARS LTD. (INGLAND) e sono utilizzati sotto licenza. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z-28, Firebird, T/A, Caprice, Emblem e Vehicle Model Body Design sono marchi registrati di General Motors utilizzati sotto licenza da Electronic Arts Inc. "Mercedes", "Mercedes-Benz", "CLK" e "SLK" sono marchi registrati di Daimler-Benz AG. Automobili Lamborghini, Diablo SV, e tutti i loghi associati sono marchi registrati di Automobili Lamborghini S.p.A. Aston Martin DB7 utilizzato sotto licenza da Aston Martin Lagonda Limited. McLaren, McLaren F1 GTR e tutti i loghi associati sono marchi registrati di McLaren Cars Ltd. Il logo BMW, il termine BMW e i modelli caratteristici BMW sono marchi depositati di BMW AG e utilizzati sotto licenza. Licenziali da Dr. Ing h.c.F. Porsche AG sotto specifico brevetti. Porsche e 911 sono marchi registrati di Dr. Ing h.c.F. Porsche AG. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. PlayStation e il logo sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

EDITORIALE

PLAYSTATION WORLD



Non è un caso se per la prima copertina di *PlayStation World* sia stato scelto un gioco come *Ridge Racer Type 4*. Il quarto episodio del gioco di guida della Namco, può vantare un diretto legame di discendenza con quello che fu il primo gioco in assoluto per PlayStation. Una linea sottile, ma estremamente resistente, ci lega a quel settembre del '95 che vide il debutto della console Sony anche nel nostro paese. Da allora il mondo dei videogiochi è cambiato. Da allora il mondo dell'editoria del settore è cambiato.

PlayStation World, PSW per gli amici, ovvero per voi lettori, potrebbe essere considerata soltanto l'ennesima rivista per PlayStation pubblicata in Italia, ma speriamo ardentemente che diventi molto di più. L'obiettivo che ci siamo fissati quando abbiamo deciso di prodigarci in una vera e propria impresa (com'è quella di assemblare una rivista di videogiochi al giorno d'oggi) è stato quello di offrire una fonte costante di informazioni per i giocatori e una piccola "bibbia" mensile di trucchi e soluzioni, per godersi al meglio i tanti titoli che invadono gli scaffali dei negozi, ormai senza sosta. Quello che è venuto fuori, almeno in questo primissimo numero, è un buon compromesso tra curiosità (le novità dal mondo PlayStation), approfondimenti (lo speciale sulla Psx2), recensioni, guide, soluzioni e trucchi. Si tratta forzatamente di un mix, cui manca ancora quella raffinatezza che arriverà solo col tempo e con l'aiuto indispensabile dei lettori. Siamo però veramente orgogliosi di poter considerare PSW una rivista completamente nostrana, frutto solo dei nostri sforzi: niente traduzioni, niente "aiutini" da qualsivoglia pubblicazione estera, ma sempre e solo materiale originale al 100%, frutto del duro lavoro espresso dal team di *PlayStation World*. Siamo sicuri, allo stesso modo, che non mancheranno gli errori e le imprecisioni, ma dovete concederci almeno un paio di numeri di assestamento; in cambio vi assicuriamo uno sforzo continuo per rendere PSW una rivista a "dimensione di lettore", cesellata e limata numero dopo numero dai vostri consigli, che terremo sempre in massima considerazione.

Buona lettura a tutti e benvenuti nel mondo PlayStation!

PSW Mattia Ravanelli & Matteo Camisasca



Direttore responsabile:

Fabrizio Balsamo

Progetto editoriale:

Fabio Malagnini fabio.malagnini@galactica.it

Coordinamento redazionale:

Matteo Camisasca scamu@domodossola.alpcom.it

Mattia Ravanelli zave@freenet.hut.fi

Hanno collaborato:

Alessandro Billeri

Alessandro Casini

Alessandro Martini

Andrea Maderna

Daniele Borgna

Gianluca Loggia

Luca Cominelli

Luca Galliano

Marco Bosio

Oliviero Pari

Piermaria Mendolicchio

Riccardo Perotti

Simone Gerevini

Direzione tecnica:

Massimiliano Casali

Progetto grafico:

Giancarlo Pasquali

Grafica e impaginazione:

Joint s.r.l. - via Settembrini 17 - Milano

*PlayStation World è una
pubblicazione Editoriale il Faro S.r.l.*

Direzione, Amministrazione:

via Visconti di Modrone 1 - 20122 Milano

Redazione, Pubblicità, Diffusione:

via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI)

Tel. 02-45778.1 - Fax 02-45702577

Stampa:

Rotoeffe s.r.l. Ariccia (RM)

Distribuzione per l'Italia:

A&G Marco S.p.a., v. Fortezza 27 Milano

Copyright Editoriale Il Faro, 1999.

Tutti i diritti riservati.

Iva assolta dall'editore ai sensi dell' art. 74 . 1 comma
Lettera "c" del D.P.R. n.633/72 e successive
modificazioni

Speciale PlayStation 2



Resident Evil 2



Rollcage



Jet
& Telsio

Wild Arms



Mega Man Legend



Bloodlines



Metal Gear Solid



Sommario

04

NEWS

Le prime novità dall'evento dell'anno, l'E³ di Los Angeles: FIFA 2000, Quake II...

06

SPECIALE PLAYSTATION 2

La nuova generazione della console Sony, fra grafica 3D ad alta risoluzione e DVD.

31

TRUCCHI

Il punto di riferimento per chi perde sempre contro il fratellino più piccolo...

12

RECENSIONI

METAL GEAR SOLID

La Konami riporta Solid Snake su PlayStation in una fantastica avventura dinamica 3D

38

SOLUZIONI

METAL GEAR SOLID

Fare gli agenti segreti non è il nostro forte? Un aiuto dalla soluzione di MGS.

16

RIDGE RACER TYPE 4

Rullo di tamburi, rombo di motori! Arriva il nuovo re degli arcade automobilistici.

48

MEGA MEN LEGEND

Tutti segreti per vestire al meglio i panni di Mega Man e completare le sue avventure

18

RALLY CROSS 2

Dopo Colin Mc Rae, aspettando V-Rally 2, ecco un gioco per ingannare l'attesa.

56

ATLANTIS

Quale sarà il mistero di Atlantide? Ce lo spiegano le affascinanti vicende di questo gioco.

20

STREET FIGHTER ZERO 3

Il picchiaduro 2D non sono mai stati così belli. Al solito è Street Fighter a tenere banco.

66

WILD ARMS

Alla scoperta dei segreti di una terra perduta.

22

THE KING OF FIGHTERS '98

SNK contro Capcom, uno scontro fra titani per la palma di miglior picchiaduro.

74

RESIDENT EVIL 2

Una valanga di zombie ha invaso un'altra volta la Psx, ecco come uscirne vivi.

24

BLOODLINES

Un arcade sportivo futuristico ambientato in arene piene di bonus e power-up.

82

GUIDE

RIDGE RACER TYPE 4

Consigli e segreti per diventare dei piloti pro e vincere tutte le auto presenti nel gioco.

26

MONACO GPRS 2

La Ubi Soft alla conquista del gradino più alto del podio, nelle simulazioni di Formula 1

86

GRAN TURISMO

E' il gioco più famoso su Psx, ma siete certi di conoscerne tutti gli aspetti?

28

ROLLCAGE

In un lontano futuro, si corre a folle velocità, senza limiti, senza paura.

92

VIVA FOOTBALL

Il catenaccio è la vostra risorsa migliore? Forse si può fare di meglio...

95

X-RAY

A tu per tu con PlayStation World: la posta, chi siamo, come contattarci.

Le novità per Psx
presentate all'E³

3DO

Crusaders of Might and Magic
High Heat Baseball 2000
Army Men Sarge's Heroes
Army Men Air Attack
Vegas Games 2000

989 Studios

NFL Extreme 2
Twisted Metal 4
Jet Moto 3
Xena Warrior Princess
Okouden
Bust A Groove 2

Acclaim

Shadowman
RC Revolt
South Park
Armorines
WWF Attitude
J. McGrath Supercross 2000

Accolade

Test Drive 6
Test Drive Off Road 3
Test Drive: Cycles
Demolition Racer

Activision

Quake 2
Vigilante 8: Second Offense
Space Invaders
Tony Hawk's Pro
Skateboarder
Wu Tang Clan
X-Men
Toy Story II
Nightmare Creatures II

AGETEC

R-Type Delta
Bass Landing
Rising Zan
Clock Tower II
Fighter Maker
Echo Night

Capcom

Dino Crisis
Resident Evil: Nemesis
Trick 'n Snowboarding
JoJo's Venture
The Misadventures of Tron
Bonne

EA Sports

Madden NFL 2000
Tiger Woods PGA 2000
Knockout Kings 2000
Nascar 2000
NCAA Football 2000
NHL 2000
NBA Live 2000
Formula 1 2000
FIFA 2000

Eidos

Fear Factor
Omikron
Legacy of Kain: Soul
Reaver
Urban Chaos
Saboteur
Fighting Force 2

Electronic Arts

Warpath: Jurassic Park
Hot Wheels
Sled Storm
Tomorrow Never Dies
Road Rash 2000
Medal of Honor
WCW Mayhem

Fox Interactive

Die Hard Trilogy 2
Croc 2
Alien Resurrection
Planet of the Apes
NHL Championship 2000
Pro Basketball 2000
GT Interactive
Animorphs
Driver
40 Winks

NEWS

V-RALLY 2 al traguardo

Il seguito del mitico V-Rally, uno dei giochi Psx più famosi che ha sbancato il mercato vendendo oltre tre milioni di copie in tutto il mondo, è quasi pronto per essere divorato dalle nostre PlayStation: la fine di giugno, a meno di ritardi dell'ultimo minuto, sarà il periodo in cui sboccerà V-Rally Championship Edition 2. Abbiamo avuto l'occasione di vedere in azione e di provare un demo giocabile, piuttosto avanzato, di V-Rally 2 e pensiamo che questo secondo episodio abbia tutte le carte in regola per bissare il grande successo del primo V-Rally. Fra le caratteristiche di rilievo, V-Rally 2 presenta 18 auto ufficiali del campionato mondiale di rally 1999, altre 10 auto "classiche" come bonus, 92 percorsi distribuiti in 12 nazioni diverse e caratterizzati da un'ampia varietà di situazioni e di condizioni climatiche differenti. Sotto il profilo tecnico il gioco colpisce per l'ottima grafica arricchita da effetti speciali e chicche come la trasparenza dei vetri delle auto, che permette di vedere pilota e

navigatore (animati) in azione o l'auto che progressivamente si sporca e/o danneggiandosi mostra dinamicamente il danno sulla carrozzeria. La fluidità del gioco è molto buona e si mantiene tale anche nella divertentissima modalità a 4 giocatori (in split-screen), dove però vengono sacrificati alcuni dei suddetti effetti speciali, così da non penalizzare la frenesia dell'azione di gioco. È compreso nel gioco un editor e un generatore automatico di tracciati, che promettono di rendere l'esperienza V-Rally 2, un divertimento sempre nuovo, quasi senza fine. Ci risentiamo sul prossimo numero con una dettagliatissima preview o forse già con la recensione.



FIFA 2000, il calcio del nuovo millennio

Già quest'autunno, probabilmente un mese prima di Natale, FIFA 2000, nuovo esponente della premiatissima serie prodotta da EA Sports, atterrerà su PlayStation. All'E³ che si è svolto a Los Angeles a metà maggio, il gioco è stato presentato per la prima volta alla stampa specializzata. Per elencare tutte le novità che saranno implementate non basterebbe una pagina di PSW, sappiate soltanto che oltre a una profusione di competizioni, leghe nazionali, coppe, saranno presenti un'intelligenza artificiale migliorata (speriamo in modo significativo) e nuove animazioni cinematiche dei giocatori che renderanno ancor più spettacolari e realistiche le azioni di gioco i contrasti e i falli. I volti dettagliati e le animazioni facciali già visti in NBA Live '99, saranno presenti anche in FIFA 2000 e, sempre riguardo agli aspetti tecnici, l'engine 3D del gioco si avvarrà finalmente dell'illuminazione dinamica. Sarà supportato il Dual Shock per un miglior feeling di gioco.

Rollcage Extreme

La casa della civetta, dopo averci stupito con gli effetti speciali del suo magnifico *Rollcage* (recensito su questo numero), è pronta ad andare oltre. *Rollcage Extreme* si prefigura come un classico esempio del detto "squadra che vince non si cambia", infatti, fra le novità previste non s'evidenziano particolari rivoluzioni, quanto piuttosto il tentativo di aumentare la varietà di situazioni e di portare la già altissima giocabilità a livelli d'assoluta eccellenza. In *Rollcage Extreme* ci aspettano sei nuove ambientazioni, venti circuiti suddivisi in quattro campionati pieni di edifici e parti demolibili, scorciatoie e un sacco di nuove armi e bonus. Novità anche sul fronte delle modalità di

gioco in cui si fa notare un "Demolition Mode" che dovrebbe dare grandi soddisfazioni a chi in *Rollcage* apprezzava particolarmente la possibilità di farsi largo a suon di missili.



QUAKE II LA PSX ATTERRA SU STROGGOS

Dopo aver spopolato nel corso del '98 come re degli sparatutto 3D, su PC, *Quake II* è pronto a confrontarsi con il mercato della console Sony. Al recente E3 di Los Angeles (per chi non conoscesse questa sigla, parliamo dell'Electronic Entertainment Expo, l'evento fieristico più importante del mondo dei videogames), Activision ha mostrato in azione il suo gioiellino e sembra proprio che il miracolo di mantenere lo stesso feeling del capolavoro visto su PC sia riuscito: luci colorate, perfetta animazione dei modelli, fluidità a 30 frame al secondo anche nella modalità multiplayer a quattro giocatori in split screen. Ebbene sì, l'Activision vuole che l'esperienza *Quake II* su Psx sia totale e quindi ci si potrà sfidare nelle arene "deathmatch", una modalità di gioco multigiocatore che, su PC, rende tuttora *Quake II* uno dei giochi più seguiti. L'atterraggio su Stroggos, il pianeta dai rossi cieli in cui si svolgono le vicende di *Quake II*, è previsto al più tardi per il mese d'agosto.

PSW Matteo Camisasca

Hasbro

Scrabble
Q*bert
Missile Command
Worms Armageddon
Action Man
The Next Tetris
Pong
Cat Dog
Glover

Infogrames

Bugs Bunny Lost in Time
Viper
Mission Impossible
Test Drive: Le Mans
Eagle One
V-Rally 2
V-Soccer

Interplay

Armageddon 2
Wild Water World Racing

Konami

NHL Blades of Steel 2000
NBA In the Zone 2000
Major League Soccer 2000
Fisherman's Bait 2
Konami Rally
Vandal Hearts 2
Suikoden 2
Soul of the Samurai

Konami Arcade Classics

Metal Gear Solid VR SE

Lucas Arts

The Phantom Menace

Racer

Indiana Jones and the

Inferno Machine

Mindscape

Panzer General

Chessmaster Millennium

Rat Attack

Midway

Blitz 2000

Ready 2 Rumble

Jackie Chan Stuntmaster

RC Stunt Copter

Gauntlet Legends

Midway Arcade 12 Pack

Hydro Thunder

Namco

Ace Combat 3

R4

Pac Man World 20th

Anniversary

Dragon Valor

Psygnosis

Colony Wars Red Sun

Destruction Derby 3

Rollcage Extreme

Wipeout 3

Team Buddies

Motocross Madness

G-Police 2

Rockstar/Take 2

Grand Theft Auto 2

KISS: Psycho Circus

Railroad Tycoon 2

Thrasher: Skate and Destroy

Darkstone

Spec Ops

Sony

Spyro 2

Crash Team Racing

Gran Turismo 2

Bloody Roar 2

Um Jammer Lammy

Disney's Tarzan

Tiny Tank

Grandia

Square

Final Fantasy VIII

Final Fantasy Anthology

Chocobo Racing

Saga Frontier 2

Ubi Soft

Rayman 2

All Star Tennis

Monaco Grand Prix

PLAYSTATION: LA NUOVA GENERAZIONE

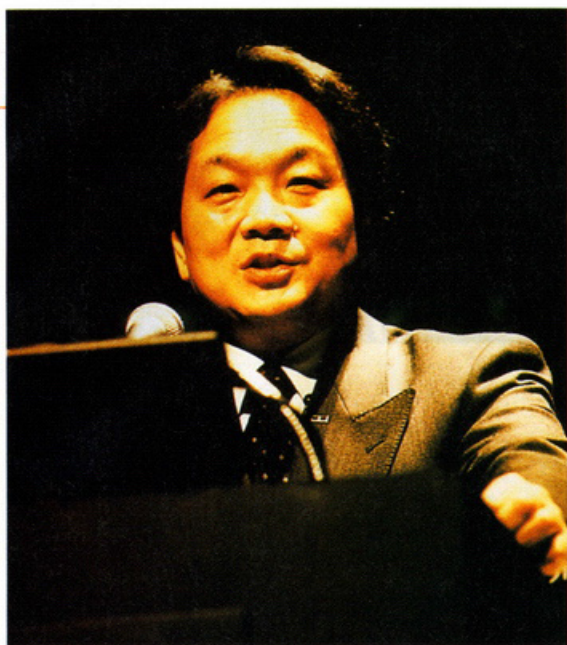
50 milioni di console installate in tutto il mondo, migliaia di giochi prodotti tra Giappone, America ed Europa, ma la Sony non ha assolutamente voglia di fermarsi ora...

La Sony è sempre stata sinonimo di alta tecnologia, applicata alla musica (è la casa di Tokyo che ha inventato il Walkman ormai molti anni or sono), alla video riproduzione (televisori, videoregistratori) e, in minima parte, al divertimento elettronico. O perlomeno questa era l'immagine di uno dei colossi dell'elettronica di consumo fino a qualche anno fa. Il successo planetario che la console a 32 bit sfornata dai capocchia della Sony ormai cinque anni fa (mese più, mese meno) ha però ridisegnato un po' tutta la situazione: alle soglie del Terzo millennio la Sony ha in programma una ristrutturazione e una ridistribuzione delle proprie branche e un ripensamento di molti posti di lavoro all'interno della società... Il tutto a favore della divisione dedicata al mercato dei videogiochi. Nel corso di questi ultimi anni il fatturato della Sony ha infatti visto come voce

protagonista quella relativa alle vendite dell'hardware e software per PlayStation. Non stupisce quindi che nei prossimi anni svariate migliaia di dipendenti della grande "S" verranno licenziati, diversi stabilimenti chiusi e altri aperti, il tutto, come premesso, per razionalizzare gli sforzi produttivi della mamma della console 32 bit più famosa del mondo. Con una tale situazione alle spalle e una visione tanto pragmatica del futuro "consolistico", Sony non poteva rimanersene con le mani in mano, attendendo che la Sega col suo Dreamcast (neonata console a 128 bit, distribuita per ora solo in Giappone e in arrivo negli States e in Europa il prossimo settembre) conquistasse il globo. Ed è per questo che lo scorso 2 marzo a Tokyo si è tenuto il PlayStation Meeting 1999, a cui hanno partecipato i più importanti sviluppatori per PlayStation e i rappresentanti delle più



1
Il demo presentato dalla Squaresoft è sicuramente tra i più impressionanti e si rifà a una scena presente anche nella versione PlayStation di Final Fantasy VIII.



2

celebri riviste di videogiochi di tutto il globo. Oltre a celebrare i 50 milioni di unità vendute, la Sony ha colto l'occasione per presentare la figlia legittima della PlayStation... PlayStation 2!

Per ora chiamata semplicemente "PlayStation: the New Generation", la nuova macchina Sony potrebbe venir identificata a lungo con il project name di PS-Y, così come la prima PlayStation è tuttora conosciuta dai più fedeli giocatori come PS-X. Al di là delle questioni puramente tecniche, che un box sparso in queste pagine dovrebbe esaurientemente coprire, è importante analizzare l'approccio che la Sony vuole mantenere nella gestione della nuova console. Con un successo come quello ottenuto dalla prima PlayStation, la delicatezza nella commercializzazione e nella stessa ideazione della PlayStation 2 devono sicuramente ricoprire un ruolo primario. Durante l'incontro tenutosi a

Tokyo la Sony, nella persona di Kaz Hirai, ha ufficialmente annunciato la retrocompatibilità della PlayStation 2 con la prima PlayStation, il che vuol dire, in soldoni, che qualsiasi gioco esistente per la PlayStation attualmente in commercio (e naturalmente qualsiasi gioco che sarà pubblicato per PlayStation in futuro) sarà tranquillamente giocabile sulla nuova console. Si infila il cd e via, come se nulla fosse. Si tratta di un punto cardine nella politica della Sony, se non vuole perdere le svariate decine di milioni di utenti acquistati durante questi anni. Così facendo a ogni giocatore è chiesto di "aggiornare" il proprio hardware e continuare là dove si era fermata la prima PlayStation, evitando ogni fastidioso e pericoloso stacco col passato, che avrebbe probabilmente nuociuto ai tantissimi early-adopters della console Sony. Fa sicuramente piacere sapere che lo stesso trattamento è stato riservato ai vari accessori, joypad normali e Dual Shock della PlayStation, la memory card base, il GunCon, il NegCon e il JogCon della Namco, senza dimenticare alcune periferiche come il Dex Drive (aggeggio che permette di scaricare sull'hard disk del proprio PC i salvataggi contenuti nelle memory card).

La nuova macchina Sony non ha ancora una data di rilascio ufficiale, se Sony ha pubblicamente detto che prima del marzo 2000 non

se ne parla, qualcuno ha osato sussurrare un 21 dicembre 1999, ma non c'è da contarci troppo. Si tratta di supposizioni, così come sono solo ipotesi quelle relative al prezzo con cui verrà commercializzata la PlayStation 2: dopo il piccolo (neanche troppo poi!) qui pro quo dei 100.000 yen (circa 1.500.000 di lire!), causato da errate interpretazioni, si pensa che lo scontrino che avrà in mano l'acquirente, segnerà una cifra compresa tra i 30 e i 50 mila yen (ovvero tra le 500 e le 700 mila lire). La questione prezzo non è assolutamente da sottovalutare, se infatti è vero che alla sua commercializzazione la PlayStation era acquistabile, in Italia, al buon prezzo di 749.000, c'è anche da

2

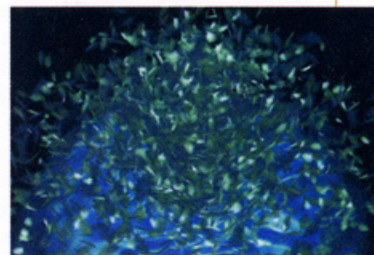
Ken Kutaragi, per gli amici "il creatore della PlayStation".

3

Alcune foto tratte dai tech-demo della Sony stessa, da segnalare l'alta definizione e la nitidezza.



3



4

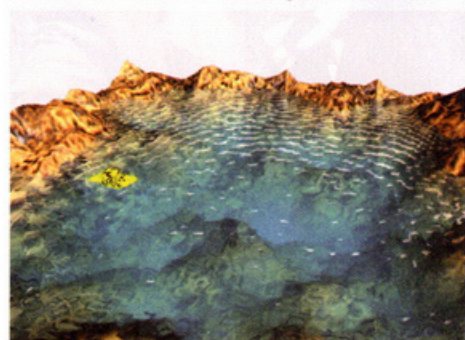
5

Ancora dimostrazioni delle potenzialità tecniche della PlayStation 2. Questa volta in "esame" riflessi in tempo reale e illuminazioni assortite.

pensare che, il già citato Dreamcast (pensabile come l'unico vero avversario della PlayStation 2 attualmente) è stato buttato sul mercato giapponese con uno straordinario prezzo di listino di 29.000 yen, circa 400 mila lire e si pensa che la stessa console Sega raggiungerà l'Italia con un prezzo molto simile...

Altra questione decisamente importante e su cui la Sony non ha lesinato informazioni è stata quella del supporto utilizzato dalla nuova console. Il DVD sarà il media su cui dovrebbero essere sviluppati i giochi per PlayStation 2, anche se sarà sempre possibile utilizzare anche normali cd come per l'attuale PlayStation. La scelta della Sony si distacca da quella della Sega, il cui Dreamcast utilizza i cosiddetti GD (Giga Rom, cd proprietari dalla capienza di 1.7 giga) per proporre una scelta maggiormente improntata alla multimedialità. Non è ancora stato chiarito (e

probabilmente non lo sarà per molto tempo ancora) se sarà possibile gustarsi un film in DVD semplicemente infilando il disco del film nel case della PlayStation 2, ma ci sono buone possibilità perché questa si riveli come un'opzione in più, che sarà resa possibile con l'eventuale acquisto di periferiche aggiuntive. D'altronde alla Sony sanno bene che commercializzando una console a un prezzo molto interessante, con cui sarebbe possibile anche riprodurre i normali DVD, si andrebbe contro l'ira di gran parte dei produttori di lettori DVD (che, lo ricordiamo, hanno un prezzo decisamente superiore alla futura PlayStation 2, qualunque fosse il suo prezzo se contenuto nei termini detti). Assieme allo sviluppo del nuovo hardware, la Sony ha riservato grande attenzione anche alle messa a punto dei tool di sviluppo, ovvero di tutti quei programmi e routine grafico/sonore che saranno forniti alle case software per cercare di ottenere dalla PlayStation 2 subito quanto di meglio sia possibile. Per far questo la



Sony ha già stipulato accordi con società di middleware, (ovvero ciò che non si può chiaramente definire né software, né hardware), per lo sviluppo dei suddetti tool. Circa 14 società compaiono già nei comunicati ufficiali della Sony come sviluppatori dei tool, tra cui spiccano alcuni nomi Metrowerks PLC, Alias Wavefront e Angel Studios.

Come è facilmente intuibile, le risorse che la Sony sta dedicando alla sua nuova creaturina, sono

DIETRO ALLA CURVA

Una delle caratteristiche più interessanti dell'hardware della prossima PlayStation è la capacità di calcolare e gestire attraverso l'hardware le cosiddette curve di Beziér. Le curve di Beziér sono un metodo di rappresentazione di superfici curve relativamente nuovo nell'ambito dei videogiochi. Il loro nome deriva da Pierre Beziér che nel 1970 elaborò tali "curve" per l'applicazione in ambiti Cad/Cam. Il punto forte delle curve di Beziér è la possibilità di rappresentare un oggetto o una superficie curva con l'applicazione di poche linee curve, al contrario dell'usuale utilizzo di una quantità molto maggiore di poligoni. Trattandosi di vere e proprie equazioni fisse, le curve di Beziér

sono facilmente ricalcolabili in tempo reale, questo vuol dire che se si avvicina la visuale a un oggetto realizzato tramite curve di Beziér, questo manterrà la propria definizione e precisione senza tanti sforzi, insomma, realizzare una superficie curva attraverso le curve di Beziér vuol dire ricreare degli elementi estremamente duttili ed eclettici, che però mantengono inalterata la loro qualità visualizzati da ogni distanza e angolazione. Al contrario, un oggetto curvo realizzato tramite poligoni necessita di una quantità assai maggiore di memoria, perché vengano ricalcolati tutti i poligoni che compongono la superficie durante ogni cambiamento della visuale.





6

Non poteva mancare del materiale realizzato in fretta e furia dalla Namco sul suo Tekken, ma comunque più che dignitoso. E poi Paul è sempre il migliore.

6



decisamente imponenti. Rimanendo sul profilo più prettamente economico della questione vi basti sapere che sono già stati investiti oltre 160 milioni di dollari per lo sviluppo dell'hardware e che altri mille milioni (sempre di dollari) siano stati stanziati per la costruzione e l'avviamento di diversi stabilimenti che forniranno i

processori principali per la PlayStation 2 (per dirla in yen, Sony si aspetta d'investirne 50 bilioni per la produzione della CPU della prossima console).

Ma quel che più deve interessare i giocatori di tutto il mondo, è che tra neanche un anno potrebbe essersi aperto un nuovo, entusiasmante e fondamentale capitolo nella storia del divertimento elettronico. La Sony è entrata nel mondo dei videogiochi con classe e calma, in punta di piedi (solo per modo di dire, dati gli sforzi profusi fin dai primissimi tempi nel progetto PlayStation) e senza preoccuparsi troppo di quanti la ritenessero incapace di formarsi un know-how del settore in poco tempo (Sega e Nintendo ridevano alle spalle della futura regina PlayStation)... bene, dopo

neanche cinque anni la Sony sta bissando quell'incredibile successo che portò, nella seconda metà degli anni Ottanta, il NES (Nintendo Entertainment System) a rilanciare definitivamente i videogiochi, conquistando quasi la totalità del mercato. Sebbene negli Stati Uniti la

I DEMO

Ed eccovi le tanto attese immagini. Ogni screenshot riportato in queste pagine è stato tratto dal cd inviatoci dalla Sony e sono immagini tratte dai diversi filmati presentati durante il PlayStation Meeting '99, realizzati in circa due settimane di lavoro delle rispettive software house sul nuovo hardware PlayStation. Nonostante questo sono ovviamente tante le voci che si rincorrono sulla reale natura delle immagini... finzione o realtà? Praticamente tutto il popolo internettiano sostiene che i filmati presentati giravano effettivamente sull'hardware futuro della Next Generation PlayStation, ma emulato da una stazione Silicon Graphics (costosissimi computer per l'elaborazione di computer grafica e affini, e per costosissime intendiamo svariate decine di milioni!). D'altronde illazioni e voci di corridoio ci sono sempre stati, è probabile che i demo presentati non girassero esattamente sulla Next Generation PlayStation, ma sognare non costa nulla, la realtà verrà fuori quando potremo mettere le zampe sulla console in carne e silicio!



7

potenza della Nintendo sia ancora da rispettare e in Giappone il Dreamcast sta facendosi ben volere, Sony è troppo abile e astuta per permettersi di perdere il treno chiamato PlayStation 2. L'entusiasmo di fronte al lavoro finora svolto dalla Sony per la gestione della sua nuova console era palpabile al PlayStation Meeting 1999, e se il mercato dei videogiochi è enormemente negli ultimi

7

Reiko di Ridge Racer, sottolineiamo solamente l'accuratezza con cui sono realizzati i capelli (oltre a tutto il resto).

tempi è unicamente grazie alla PlayStation e alla Sony. Sta poi a ogni giocatore decidere se e come si è sviluppato nei suoi confronti; il fatto, innegabile, è che siamo alle soglie di una nuova era, destinata a riproporre l'ennesimo scontro tra titani. Ma, come diceva un dirigente della Sony sempre in occasione del Meeting '99, ora le parti in gioco sono decisamente più "pesanti". Da una parte si scontra la PlayStation 2, con Toshiba (che ha sviluppato il chip principale della PlayStation 2, l'Emotion Engine) e Linux (l'ambiente di sviluppo che utilizzerà la PlayStation 2), dall'altra parte il Dreamcast, con NEC (che ha sviluppato i chip grafici del Dreamcast) e Microsoft (che invece ha "donato" il suo sistema di sviluppo WindowsCE per la console Sega). Chi vincerà? Come al solito, saranno i giocatori! Può apparire una



8

frase retorica, ma sembra finalmente tornato quel sano gusto per la competizione che si respirava ai tempi di Megadrive e Super Nintendo, andato perso con lo strapotere della PlayStation contro Saturn e (seppur in quantità minore) Nintendo 64.

Ci vediamo fra un anno, a rivoluzione avvenuta.

8

Nobuyuki Idei, nientepopodimeno che il Re Supremo della Sony.

PSW Mattia Ravanelli

LE SPECIFICHE HARDWARE

CPU

128 Bit "Emotion Engine"

Frequenza del clock di sistema

300 MHz

Memoria cache

16 KB, Dati: 8 KB + 16 KB (ScrP)

Memoria principale

Direct Rambus (Direct RDRAM)

Capacità di memoria

32 MB

Larghezza di banda del bus di memoria

3.2 GB al secondo

Co-processore

FPU (Floating Point Unit)

Floating Point Multiply Accumulator x 1,

Floating Point Divider x 1

Vector Units VU0 and VU1

Floating Point Multiply Accumulator x 9,

Floating Point Divider x 3

Prestazioni dell'unità a virgola mobile

6.2 GFLOPS

Trasformazioni della grafica 3D

66 milioni di poligoni al secondo (massimo raggiungibile senza effetti di lightning, fog e applicazione delle Curve di Beziér)

Decodificatore immagini compresse

MPEG2

Grafica

"Graphics Synthesizer"

Frequenza di clock

150 MHz

Larghezza di banda della memoria DRAM

48 GB al secondo

Ampiezza del bus DRAM

2560 bits

Configurazione pixel RGB

Alpha, Z Buffer

Velocità di calcolo dei poligoni

75 milioni di poligoni (25 milioni di poligoni al secondo con tutti gli effetti

grafici attivati)

Sonoro

"SPU2+CPU"

Numero di voci

ADPCM, 48 canali, voci programmabili via software

Frequenza di campionamento

44.1 KHz or 48 KHz (selectable)

I/O Processor

CPU

attuale CPU PlayStation

Frequenza di clock

33.8 MHz or 37.5 MHz (selezionabile)

Bus secondario

32 Bit

Tipo d'interfacce

IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)

Porta di comunicazione

via PC-Card (PCMCIA)

Supporti ottici

Cd-Rom and DVD-Rom

RECENSIONI

12



Metal Gear Solid

16



Ridge Racer Type 4

18



Rally Cross 2

20



Street Fighter Zero 3

22



The King of Fighters '98

24



Bloodlines

26



Monaco GPRS 2

28



Rollcage



I MIGLIORI SECONDO PSW



AVVENTURA

Metal Gear Solid

GIOCO DI RUOLO

Final Fantasy VII

GUIDA ARCADE

Ridge Racer Type 4

GUIDA SIMULAZIONE

Gran Turismo

PICCHIADURO 2D

Street Fighter Zero 3

PICCHIADURO 3D

Tekken 3

PIATTAFORME

Gex: Deep Cover Gecko

PUZZLE GAME

Super Puzzle Fighter II Turbo

SPARATUTTO 2D

Einhander

SPARATUTTO 3D

Forsaken

SPORTIVO

Winning Eleven Final Version

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics

Legenda

POSITIVE

I lati positivi del gioco

NEGATIVE

Gli aspetti meno riusciti

vince/perde con...

A confronto con l'Oscar di PSW del suo genere

NELL'ARENA

Altri giochi dello stesso genere che potrebbero interessarvi

Periferiche



MEMORY CARD



VOLANTE



JOYCON



DUAL SHOCK



MOUSE



PISTOLA

Riconoscimenti



Un gioco che raggiungere vette d'eccellenza nel proprio genere.



Un gioco che scrive la storia nel proprio genere.



Prodotto da
Konami
Sviluppato da
Konami
Versione
Europea
N° Giocatori
1

Genere
Arcade/Strategico
3D (somma)
Distribuito
in Italia da
Halifax
Prezzo
L. 99.900
Sito internet
www.metalgear.com



Metal Gear Solid

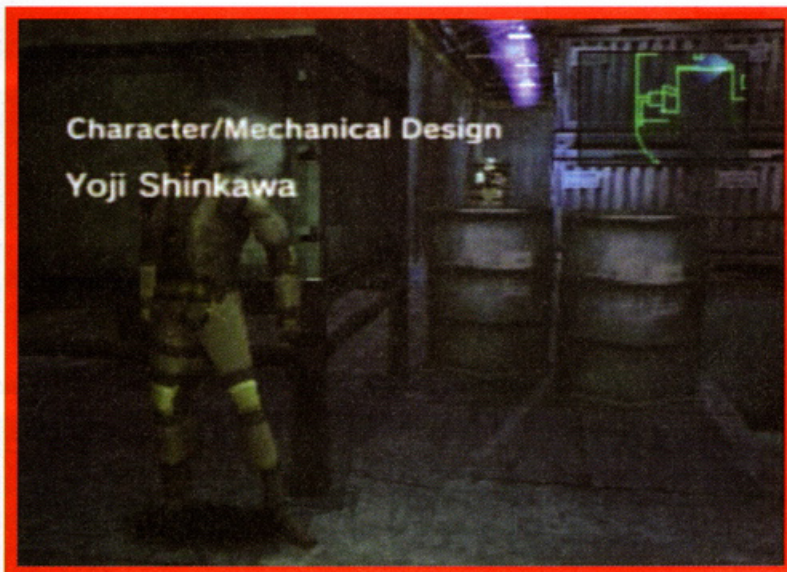
Provate a immaginare la scena: siete appena stati lanciati da un sommergibile nelle "fresche" acque dell'Alaska, davanti a voi un esercito di terroristi vi aspetta a braccia aperte e l'unica cosa che avete in tasca è il binocolo che usate sempre per sbirciare la ragazza del palazzo di fronte...

Forse se vi dedicavate al commercio di totani in salamoia era meglio, che dite?

L'uscita di *Metal Gear Solid* è stata attesa dai possessori di Psx di tutto il mondo come un evento con pochi precedenti e, già parecchi mesi prima che i 2 cd che contengono il gioco fossero disponibili sugli scaffali dei negozi, la stampa specializzata lo aveva definito come il miglior gioco mai sviluppato sulla console Sony. Ora, finalmente, dopo la sua uscita in versione giapponese e americana anche noi italiani possiamo mettere le mani sulle confezioni targate Halifax e goderci l'allegria terza avventura di quel simpaticone di Solid Snake. L'impressione che si ha dalla sequenza introduttiva, è quella di trovarsi di fronte a

mentre la vostra missione vi viene spiegata e siete lanciati nel mare dell'Alaska. Ora siete soli, di fronte a voi due guardie pattugliano con aria insonnolita un molo, ignare del pericolo. Strisciate senza farvi sentire e vi appoggiate a un muro umidiccio, attendendo che il rumore dei passi si allontanano da voi... Benvenuti in *Metal Gear Solid*.

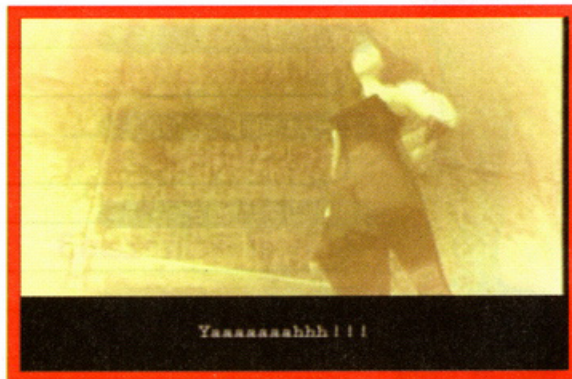
Il terzo capitolo delle peripezie del supersoldato Solid Snake si apre in modo inconsueto per il giocatore medio: non avete nessuna arma e non avete nessuna possibilità di andare in campo aperto e affrontare i vostri nemici con salti e acrobazie varie, ma dalla vostra avete un grande vantaggio: nessuno sa dove



un vero e proprio film, forse l'ultimo di 007 o un Mission Impossible 2: i titoli di testa si susseguono,

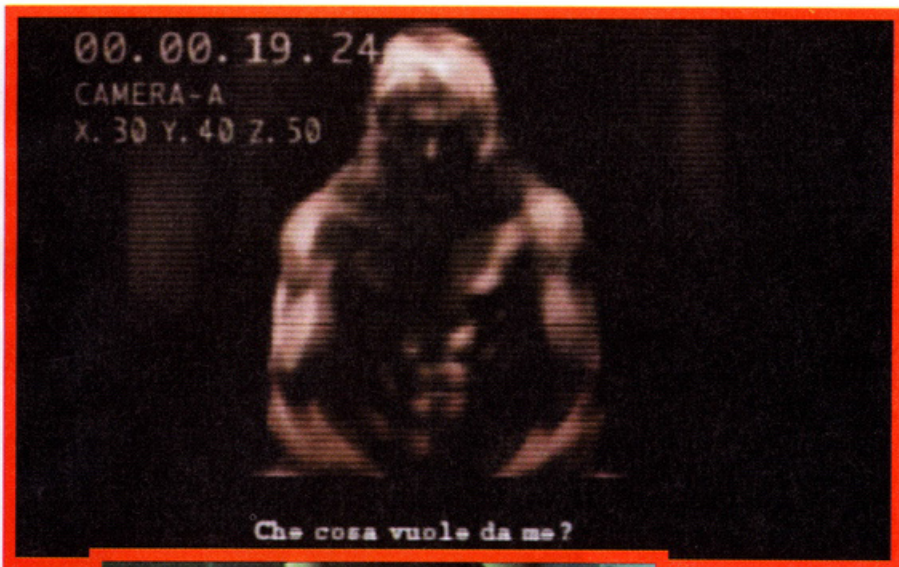
siete, nessuno può prevedere che cosa farete e come lo farete e, anche se avete di fronte un intero esercito, sapete che nessun esercito, per quanto potente, può colpirvi se voi non vi esponete.

Alla base del vostro successo in *Metal Gear* sono proprio le vostre capacità d'infiltrazione, e tutto il gioco è strutturato in modo che possiate scegliere se affrontare le guardie, armi alla mano o prediligere uno stile maggiormente in linea con il vostro personaggio, passando come un'ombra sfuggente lungo le stanze e i



PERIFERICHE





corridoi ed eseguendo la vostra missione in modo pulito e silenzioso. Uno dei maggiori pregi del gioco Konami è proprio l'atmosfera tesa, che riesce a creare in ogni sua sezione, mentre avanzate tra orde di nemici e la trama si dipana in maniera magistrale, tra colpi di scena e voltafaccia insospettabili. La grafica, che quasi mai utilizza effetti particolarmente spettacolari, accompagna perfettamente la trama: i colori sono pochi e usati con grande maestria, i vostri nemici e le strutture danno un'impressione di concretezza e realtà, e il sonoro non è mai invadente, ma anzi vi accompagna con discrezione sia attraverso le fasi più riflessive sia nei frangenti di maggior

concitazione. Durante il vostro peregrinare, troverete sparsi qua e là molti oggetti che potranno aiutarvi nella vostra missione: alcuni si riveleranno indispensabili, altri vi faranno solo perdere tempo prezioso e

rischieranno di farvi scoprire nel caso in cui decidiate di andarli a recuperare. Tra i vari gadget che potrete aggiungere al vostro, inizialmente scarso, inventario, figurano armi ultratecnologiche come i missili teleguidati e le granate Chaff, ma anche razioni di cibo e visori notturni, mine antiuomo e fucili da cecchino... Dall'inizio dell'avventura, Snake può utilizzare il Codec, che si rivelerà un valido aiuto in più di un'occasione, permettendovi di contattare tutta una serie di consulenti che vi guideranno passo passo nelle zone più difficili, oppure più semplicemente servirà per parlare con i rari alleati che troverete sulla vostra strada che vi daranno consigli e aiuti.

E ORA, UN PO' DI STORIA...

Come già detto nella recensione, *Metal Gear Solid* non è la prima avventura che vede Solid Snake come protagonista. Sul finire degli anni '80, altri due giochi hanno definito la figura di Snake e di tutti i suoi nemici.

Metal Gear

Ambientato nel 1995, *Metal Gear* si apre con la creazione, in un qualche luogo dell'Africa meridionale, di una nazione-fortezza governata con la forza delle armi da un non meglio precisato megalomane. La preoccupazione delle grandi potenze mondiali, però, è data principalmente dalle voci secondo le quali, all'interno di Outer Heaven, questo il nome della nazione, si stia progettando una superarma in grado di cambiare per sempre il concetto di guerra tecnologica. Non potendo azzardare un attacco diretto, viene deciso di lasciare il lavoro in mano ai Fox Hound, una squadra composta da soldati super-addestrati. Big Boss, il leader della Fox Hound, decide di mandare a Outer Heaven il suo miglior agente, Gray Fox, che tuttavia riesce solo a inviare un messaggio contenente le parole "Metal Gear", prima di sparire nel nulla. A questo punto, Big Boss decide di affidare il caso alla nuova recluta dei Fox Hound, Solid Snake che, inaspettatamente, riesce a raggiungere Fox e a distruggere, dopo aver superato mille pericoli, il Metal Gear, un gigantesco robot dotato di armi nucleari. Mentre Snake tenta di fuggire, tuttavia, il capo del gruppo terroristico si rivela essere lo stesso Big Boss, che lo affronta in uno scontro mortale...

Metal Gear 2: Solid Snake

Come avrete intuito, Snake è riuscito a sconfiggere Big Boss ma, dopo soli 4 anni dalla caduta di Outer Heaven, un'altro stato fantasma, Zanzibar, sorge nel bel mezzo dell'Asia, esordendo con il rapimento di un importante scienziato. Come al solito, a Snake viene dato l'immane compito di salvare il rapito e distruggere Zanzibar che si rivelerà essere niente di meno che la nuova creazione di quel pazzo di Big Boss e dei suoi degni compari Grey Fox e Petrovich (ingegnere del primo Metal Gear). Una nuova arma di distruzione sta per essere scatenata sul mondo, e Snake si troverà nel solito turbinio di tradimenti e pericoli mortali, sino a sconfiggere, definitivamente questa volta, Big Boss. Ma, come il suo ex capo dice prima di morire, la vita del guerriero è lotta sino alla morte, e Snake non sarà mai libero dal proprio destino.

La trama, come ho già anticipato, è piuttosto complessa e sarebbe comunque discretamente insulso da parte mia descriverla qui, rovinandovi il divertimento di scoprire da



POSITIVE

Grande atmosfera
Uso dei colori
Ineccepibile
Schema di gioco molto
appassionante



NEGATIVE

Non troppo lungo
Doppiaggio scadente
Controlli non sempre
perfetti



VINCE CON...

RESIDENT EVIL

Metal Gear Solid può essere considerato l'evoluzione delle avventure alla *Resident Evil*. Un'intelligenza artificiale di molto superiore a quella degli zombie del titolo Capcom e uno stile di gioco decisamente più raffinato lo rendono comunque diverso da *Resident Evil*. Si può pensare MGS come fondatore di un nuovo genere, già denominato gli *sneak'em up games*, ovvero titoli dove bisogna infiltrarsi e stare attenti a ogni minimo rumore...



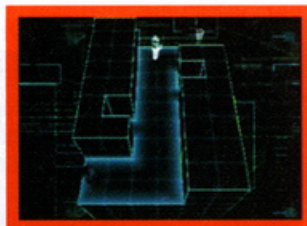
NELL'ARENA

Resident Evil	9
Resident Evil 2	8
Tomb Raider 2	8
Tomb Raider 3	7
Overblood	6.5

Metal Gear Solid è, indubbiamente, un gioco che ogni possessore di Psx dovrebbe aggiungere alla propria collezione.

L'eccezionale atmosfera, resa benissimo sia dalla trama che dalle desolate ambientazioni e i colpi di scena che vi accompagneranno per tutto il gioco, rendono MGS un'esperienza piuttosto unica nel panorama dei videogiochi moderni.

Tecnicamente, l'unico appunto è da fare alla *Halifax* (che in altri casi - vedi *Oddworld 1 e 2* - era stata eccezionale sotto questo punto di vista) che ha realizzato un doppiaggio a tratti discutibile, ma per il resto sia la grafica che il sonoro se la cavano più che egregiamente. Altri piccoli difetti si possono riscontrare nella longevità e nel sistema di puntamento di alcune armi che potevano essere realizzati meglio.



soli i veri motivi della vostra incursione: posso però elogiare il modo in cui si dipana, dosando attentamente i vari momenti topici, lungo tutta la durata del gioco, per poi esplodere in un finale che vi vedrà

COMMENTO



continuamente ad affannarvi per cercare di eseguire compiti che sembrano via via sempre più impossibili.

Vi sono, è vero, alcuni difetti: il controllo di Snake non sempre è adeguato alle esigenze, e spesso vi ritroverete a sparare con le vostre armi un po' a casaccio (ovviamente mi riferisco alle armi da assalto, se usate le armi dotate di mirino e avete un attimo per pensare e prendere la mira, il problema non si pone) e il doppiaggio in italiano è approssimativo, ma a chi importa quando ci si trova davanti a un prodotto così divertente e innovativo?

MGS è, comunque, un gioco che si basa essenzialmente sull'immedesimazione con Snake e sulle emozioni. Se lo affrontate come il solito action game è probabile che lo troverete un buon titolo e nulla più, ma se vi fate prendere dalla sua atmosfera e cominciate a pensare come il vostro personaggio, allora non lo lascerete andare sino a che non l'avrete terminato... Aggirarsi per la base con passo furtivo, facendo attenzione a non fare rumore e a non farvi scoprire... Osservare la sagoma di Sniper Wolf attraverso il mirino di un fucile di precisione che trema nelle vostre mani, assistere alla sequenza apparentemente interminabile di tradimenti e voltafaccia... Sono tutte cose che non si trovano spesso in un videogioco e che rendono l'ultimo capolavoro Konami un'esperienza che va oltre il semplice divertimento.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

Uno degli aspetti su cui punta maggiormente *Metal Gear Solid* è l'intelligenza (presunta o reale) delle guardie che dovrete affrontare.

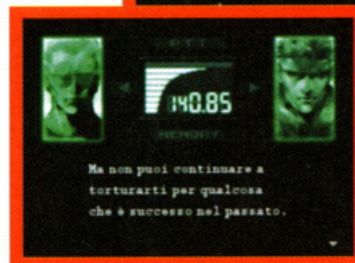
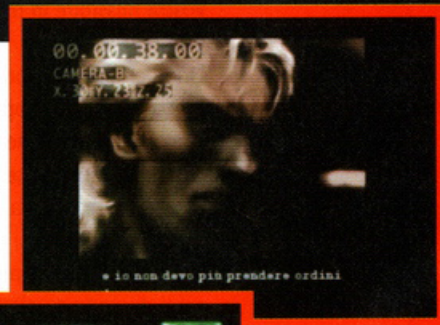
In effetti, è innegabile che i nemici del gioco Konami siano decisamente più astuti, rispetto alla media dei giochi odierni, ma dopo un po' che si gioca, si notano diverse piccole pecche nel loro comportamento. Per esempio, sebbene seguano le orme che lasciate nella neve o si insospettiscano per ogni rumore inusuale, basta non farsi vedere per una decina di secondi e le guardie torneranno al loro abituale percorso come se nulla fosse successo.

Anche la maggior parte dei boss è affetta da una certa stupidità: che dire, per esempio, del secondo scontro con quel bestione psicotico di Vulcan Raven, oppure della lotta finale contro il Metal Gear Rex e Liquid Snake?

Nei casi che ho appena citato (ma anche in molti altri), è possibile sconfiggere i nemici semplicemente seguendo una sequenza di azioni piuttosto semplici e ripetitive, senza rischiare di perdere neppure un poco di energia.

Va detto a favore dei programmatori che, forse, una scelta improntata su un maggiore realismo (con nemici che continuano a inseguirvi a oltranza e che imparano dai propri errori), avrebbe potuto frustrare i giocatori non troppo abili e avrebbe pesato sulla giocabilità complessiva.

È però un vero peccato che la tanto decantata IA, ormai promessa da anni da molti giochi, si riveli sempre essere una semplice evoluzione degli schemi comportamentali dei nemici gestiti dalla CPU che, sotto sotto, non sono molto più intelligenti dei fantasmini che dovevamo affrontare nel vetusto *Pac Man*.



voto **9**



PIÙ AL LAVORO CHE
TEHAI IL ME NTE
FUNEDI MATTINA

אקסלוס

©1999 ACCOLADE, INC. TUTT'ALTRE UN MARCHIO REGISTRATO. ACCOLADE, INC. TUTT'ALTRE RISERVATI SVILUPPATO DA PTBULL SYNDICATE.
DISTRIBUZIONE E CONSUMO MARCHIO REGISTRATO DI LONG COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. TUTT'ALTRE IN MARCHIO COMMERCIALI E NON COMMERCIALI
PER INFORMAZIONI SULLE ATTIVITÀ DELL'INDUSTRIA DEL CINEMA, VISITATE IL SITO WWW.MOVIEBUSINESS.COM

Prodotto da
Namco
Sviluppato da
Namco
Versione
PAL
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida
Distribuito in Italia da
Sony
Prezzo
L. 108.000
Sito internet
www.playstation.it



RECENSIONI

Ridge Racer Type 4

La saga di Ridge Racer ha fatto la storia della PlayStation: il quarto episodio segna un'altra pietra miliare nella storia di questo fantastico arcade automobilistico...

Quando la PlayStation venne lanciata al grande pubblico, quasi cinque anni or sono, i giochi disponibili non erano quasi tutti di buona qualità.

Tra questi pionieri, uno in particolare aveva attirato l'attenzione dei giocatori: *Ridge Racer*, gioco di guida della Namco, che proponeva la versione casalinga dell'omonimo coin-op. Certi titoli, si sa, hanno un feeling particolare con il pubblico e con la console e devo dire che *Ridge Racer* sembra proprio essere uno di quelli perché, a quel primo episodio, ne sono seguiti altri e ora, a distanza di diversi anni, i possessori della PlayStation possono usufruire del quarto capitolo della saga: *Ridge Racer Type 4*.

R4 è un arcade e non ha la minima intenzione di proporsi come simulazione: tutto quello che dovete fare è scegliere una delle macchine disponibili e poi sfrecciare verso il traguardo, nient'altro. A questo proposito mi pare opportuno aprire una breve parentesi per quanto riguarda il comportamento

delle vetture: tutti gli altri episodi della serie erano caratterizzati da un particolare modello di guida che vedeva le vetture derapare in una maniera esagerata e quindi irrealistica; era questo il maggior punto d'appoggio per i detrattori di *Ridge Racer* e quindi la Namco ha cercato di sistemare un po' le cose, mettendo a disposizione in questo *Ridge Racer Type 4*, macchine con due diversi stili di guida. Così ora è sempre presente lo stile di guida caratteristico della serie (denominato drift), ma è anche possibile avvalersi di un altro modello (chiamato grip), che si avvicina di più alla maggior parte degli altri giochi di guida arcade.

Tornando a parlare del gioco vero e proprio bisogna dire che si intuiscono quasi immediatamente le sue potenzialità; già dall'introduzione, renderizzata in computer grafica, si comincia a intuire che i programmatori hanno spremuto a fondo la console targata Sony.



1



2

Fortunatamente non si viene smentiti quando cominciano ad assaporare le piste: la grafica è veramente tra le migliori mai viste in un gioco di guida per PlayStation, con una fluidità sempre costante (approssimativamente 25 frame./sec), con dei fondali massicci, tocchi di classe decisamente riusciti e vetture dal design molto sportivo e accattivante.

Dopo aver appurato che la grafica è indubbiamente all'altezza, è necessario passare ad analizzare il gioco puro, vero e duro. Anche in questo campo *Ridge Racer Type 4* conferma d'essere un gioco ad altissimo livello perché, nonostante non sia presente un elevato numero di piste (solo 8), queste sono

1
Tallonare un'auto avversaria sobbalzando sul pavé, in R4 succede anche questo...

2
Il penultimo tracciato è caratterizzato dalla presenza di una fitta vegetazione ai bordi della strada.

PERIFERICHE



3

La notte del sesto tracciato è di grande atmosfera.

4

Un altro tunnel di R4, questa volta più caratteristico.

5

Gentleman... start your engine!

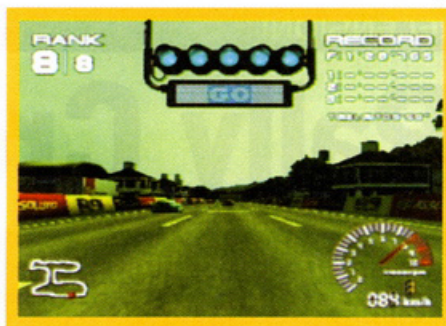
6

In questa schermata è possibile settare i parametri pre-gara.

realizzate estremamente bene, con una giusta dose di curvoni e di rettilinei, senza dimenticare i cavalcavia. In particolare, le piste sono congegnate in maniera da fare esaltare il giocatore, ma mi spiego meglio: spesso le piste offrono una serie di difficoltà concatenate che inizialmente riescono a tirar fuori il peggio del giocatore (almeno come "lessico"... ehm), ma che, quando si riesce a non fare errori, fanno provare una soddisfazione incomparabile. Le modalità di gioco sono essenzialmente tre: Grand Prix, Time Attack e Versus; nella prima dovrete scegliere una scuderia alla quale aggregarvi (ce ne sono 4 e ognuna corrisponde a un livello di difficoltà), quindi affrontare le 8 piste in tre tappe differenti: nella prima tappa è necessario arrivare almeno al terzo posto in due piste, nella seconda sono presenti altre due piste ma si

deve arrivare almeno al secondo posto e nella terza rimangono da affrontare le ultime quattro piste, nelle quali il vostro obiettivo è solamente la vittoria. La seconda modalità consiste nella classica corsa contro il tempo; senza nessuna macchina in pista: si deve cercare di fare il miglior tempo possibile sul giro e sulla totalità del tracciato. Nella terza modalità dovrete affrontare un vostro amico e cercare di arrivare primi; da notare che non ci sono altre vetture sul tracciato e che l'unica visuale disponibile è quella interna. A ogni modo la fluidità è garantita. Per dirla tutta, esiste una quarta modalità del gioco, la Extra Trial, ma è una modalità segreta e dalla vita veramente breve: per potervi accedere bisogna vincere la modalità Grand Prix e, una volta fatto questo si ha la possibilità di gareggiare in un circuito con una vettura speciale; se si riesce ad arrivare primi si potrà usufruire della macchina avversaria. Come si guadagnano nuove macchine? È presto detto:

disputando la modalità Grand Prix ed Extra Trial; tutte le macchine vinte potranno però essere utilizzate nel Time Attack e nel Versus, ma non nel Grand Prix. A questo punto è opportuno fare una precisazione: alcuni potrebbero aver sentito o letto da qualche parte



che nel gioco sono presenti 320 macchine; non è vero. O meglio, è vero sotto un punto di vista un po' subdolo, cioè le macchine raggiungono quella cifra solo se vengono considerate tutte le varie colorazioni, altrimenti risultano essere molte meno. Raccogliendo tutte le idee, *Ridge Racer Type 4* risulta dunque essere "il" gioco di guida arcade e ogni amante di questo genere non dovrebbe neppure tentennare su un possibile acquisto, ma solo correre nel negozio di videogiochi più vicino.

PSW **Oliviero Pari**

COMMENTO

Mi pare che dalla recensione si capisca piuttosto bene il giudizio sulla qualità di *Ridge Racer Type 4*: nell'ultima versione del classico

Namco nulla è stato lasciato al caso (grafica in primis) e anche le canzoni che accompagnano durante le corse sono realizzate

magnificamente; quindi non mi resta altro da dire se non che R4 ha davvero fatto centro!

L'unico appunto che si può muovere al gioco è lo scarso numero di piste che compromette la longevità, anche se si attesta comunque su livelli buoni visto che, prima di stancarsi di questo gioco, passerà certamente molto tempo.

Ribadisco... personalmente non esiterei un attimo a comprarlo. Il divertimento è garantito per tutti, soprattutto se si gioca con un Jog-con, il pad creato apposta dalla Namco per *Ridge Racer Type 4*.

5

POSITIVE

Molto divertente
Fluido
Colonna sonora
eccellente

NEGATIVE

Longevità non eccelsa

Vince con...

RAGE RACER

Considerato come il miglior gioco di guida arcade, anche il predecessore di R4 si deve inchinare davanti a un sistema di guida ulteriormente migliorato, una profondità di gioco esaltata dai diversi livelli di difficoltà e dai due modelli fisici delle macchine. Si aggiunga una grafica nettamente superiore e una velocità e fluidità a livelli quasi inediti su PlayStation e si avrà ben chiara l'idea del confronto tra i due. *Rage Racer* vince probabilmente per quel che riguarda il sistema di compra/vendita delle vetture.

NELL'ARENA

Rage Racer	9
WipeOut 2097	9
Rollcage	8.5
Motor Toon GP 2	8.5
Need for Speed 3	7.5

3



4

6



voto **9**

Prodotto da
Studios 989
Sviluppato da
Idol Minds
Versione
Inglese
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 92.000
Sito internet
www.playstation.it

RECENSIONI

Rally Cross 2



Guidare una macchina da rally? Bazzecole... qui sembra di essere al Camel Trophy!!!

Dopo il successo di un titolo come *Colin McRae Rally* era lecito aspettarsi una miriade di nuovi giochi più o meno in tema ed eccone qui uno: *Rally Cross 2*, seguito di un non troppo fortunato gioco che si trovò a competere con un certo *V-Rally*...

Innanzitutto bisogna precisare che il gioco in questione non è esattamente un gioco di rally, o meglio non una simulazione, seppure arcade, come *Colin McRae*, infatti, a differenza delle vere gare rallyistiche, qui si parte tutti assieme e la gara è diretta contro gli avversari, non solo in termini di tempo, ma anche con l'ausilio di sportellate e tattiche che vanno ben oltre la classica correttezza sportiva.

I percorsi sono moderatamente lunghi, ma si tratta pur sempre di circuiti da percorrere più volte e non di vere tappe in linea come dettato dal rally classico. Definire i circuiti come percorsi stradali è molto spesso un eufemismo; sono pochissimi i tratti assimilabili ad una strada, asfaltata o meno che sia: si passa, infatti, dalle piste di atterraggio di un aeroporto, a un cantiere, a uno stadio da motocross, a un'area industriale in disuso fino a un deposito per treni in mezzo al deserto. Ovviamente ci saranno

anche accenni ai percorsi più classici: un circuito desertico tra dune e cactus, una strada asfaltata sotto la pioggia, o una fantastica ambientazione su di un monte innevato, con una lunga serie di tornanti, da percorrere con grande utilizzo del freno a mano. Una volta scelto il luogo dove gareggiare ci si trova di fronte alla griglia di partenza e alle prime difficoltà... Bisogna ammettere che il feeling con la vettura, qualunque essa sia, non è del tutto immediato, anzi, durante le prime sessioni di gioco sembra impossibile condurre al meglio i vari veicoli. Fortunatamente il sensibilissimo sistema di controllo è ampiamente regolabile e, con una sensibilità portata a circa il 25%, le cose si fanno più accettabili. Oltre al sistema di controllo, anche la fisica delle vetture è difficile da gestire, gli ammortizzatori, per quanto regolabili su vari livelli di durezza, sembrano sempre troppo morbidi e non è raro rischiare il ribaltamento dopo una curva. La gestione del sistema frenante è molto semplice e permette di adattare al nostro tipo di guida il comportamento della vettura nell'inserimento

in curva, sottosterzante o sovrasterzante. Il cambio, di tipo manuale o automatico, può essere regolato facilmente permettendoci di avere una migliore accelerazione oppure la massima velocità di punta. Infine è possibile decidere la tinta della propria auto, selezionando direttamente i colori da una palette che ci permette in pratica infiniti accostamenti cromatici. Nonostante le molte regolazioni, le vetture si rivelano inguidabili nella prima mezz'ora di gioco, ma se si evita di cadere nello sconforto da principiante, le cose migliorano e di molto nelle ore a seguire.

1
Come capita sovente percorrerete il primo rettilineo in ultima posizione.

2
E' pericolosissimo affrontare un salto con la vettura scomposta..



PERIFERICHE



3

Le cunette e i guadi possono essere insidiosi se non affrontati nel modo corretto.

4

Qui finisce male...

Non esistono grandi segreti per capire il sistema di guida, a parte la sensibilità personale, serve poco tempo per capire come affrontare le asperità dei vari terreni e in special modo le temibilissime sponde, vera causa di gran parte dei ribaltamenti.

Quando si è acquisita una certa padronanza con il mezzo, si possono lasciare i circuiti di prova e/o le corse a tempo per cimentarsi nella prima vera e propria gara. Questa può essere affrontata singolarmente oppure all'interno di uno dei tre campionati: Principiante, Esperto e Professionista. Ovviamente all'inizio si potrà competere solo nel campionato Principiante su tre piste da percorrere nel senso normale e inverso, per un totale di sei gare. Come di consueto ogni vittoria in un campionato permette l'accesso a quello successivo, con un maggiore numero di auto e di circuiti.

Quando si arriverà vittoriosi all'ultimo campionato, si disporrà di dieci auto (non ufficiali, ma repliche abbastanza riconoscibili) e di sedici circuiti (dei quali 8 segreti, in parte mutuati dall'originale Rally Cross) da percorrere nei due sensi di marcia, per un totale di ben 32 possibilità diverse...

Sempre in tema di possibilità, oltre alla classica gara contro i tre avversari, se ne può intraprendere una contro un solo avversario che percorre la pista in senso inverso, o addirittura con tutti gli avversari in senso inverso!!!

Ogni circuito ha le proprie peculiarità come salti, ponti, scorciatoie e tipi di terreno, ma il denominatore comune, per la gran parte dei circuiti, è il terreno sconnesso: i dossi e le buche sono presenti ovunque e un terreno simile, associato alle sospensioni non certo durissime fanno sì che ogni sorpasso o piccola uscita di strada si possa tramutare in un grosso incidente o testacoda. C'è da notare che le buche sono disposte tatticamente e, a ben guardare, per ogni circuito si può trovare una traiettoria ideale da percorrere senza scomporre troppo il veicolo, ma riuscire a seguire fedelmente questa

linea è tutto un altro discorso. I circuiti sono realizzati nel complesso abbastanza bene, si passa però da piste curatissime a livello grafico e di design (fantastici i salti sopra ai camion nel cantiere) ad altre (fortunatamente 2-3) che sembrano realizzate quasi di fretta, con pochi elementi di

contorno e con sole curve ad angolo retto; si può comunque affermare che la maggioranza delle piste è sufficientemente ben realizzata.

La parte più divertente del gioco è forse la modalità multiplayer, nulla di nuovo, se non la possibilità di fronteggiare il proprio avversario in split screen in senso normale o inverso: la difficile padronanza del mezzo e la fisica dei veicoli rendono però altamente spettacolari gli scontri: basta una leggera toccata per vedere sbalzato fuori pista il proprio avversario e l'errore è in agguato in ogni istante sotto forma di dosso o avvallamento.

In complesso il gioco non raggiunge livelli di eccellenza per i difetti sopra citati, ma la varietà di percorsi e la longevità assicurata da un editor di livelli di facile utilizzo lo rendono virtualmente infinito.

POSITIVE

Ottima varietà di percorsi
Divertente e spettacolare in multiplayer
Impegnativo

NEGATIVE

Difficoltà nei controlli.
Frustrante in alcuni percorsi.
Ingiochiabile con la visuale interna

vince con...

GRAN TURISMO

Rally Cross 2, pur presentando caratteristiche interessanti, una buona longevità e un feeling tutto sommato divertente, non mette in pericolo il primato di quel "monumento" chiamato Gran Turismo, il gioco di riferimento, per questo genere, secondo PlayStation World. Sempre restando nello stesso ambito, se ancora non l'avete provato, fiondatevi su Colin McRae Rally, un approdo sicuro per chi si vuol dare alle corse rallyistiche virtuali.

NELL'ARENA

Rally Cross	6
Colin McRae Rally	9
Need for speed 3	7.5
Hot pursuit	8
Toca 2	8

PSW Daniele Borgna

COMMENTO

Rally Cross 2 non è il gioco che rimarrà negli annali della storia dei videogame, ma dopo un impatto sicuramente pessimo, dovuto al sensibile sistema di controllo e alla curiosa fisica delle vetture, svela buone caratteristiche, varietà di percorsi e longevità. Le auto, pur se non ufficiali, sono riconoscibili, la Subaru Impreza è uguale all'originale in modo imbarazzante. La grafica è buona, a parte alcune rare incertezze nelle applicazioni delle texture; il sonoro senza infamia né lode. I campionati sono solo tre, ma già vincere il secondo porterà via un sacco di tempo, specie perché il punteggio assegnato in caso di vittoria è preponderante rispetto alla seconda piazza.

La personalizzazione e la creazione di nuovi tracciati fanno sì che la longevità del titolo si attesti su livelli molto alti.

voto **7.5**

3



4



Prodotto da
Capcom
Sviluppato da
Capcom
Versione
Giapponese
N° Giocatori
1-2
Genere
Picchiaduro 2D
Distribuito
in Italia da
importazione
Prezzo
L. 99.000
Sito internet
www.capcom.com

RECENSIONI

Street Fighter Zero 3



Guile, Ryu, Ken, Dhalsim, Honda, Blanka, Chun-Li, Zangief e tutti i loro compari vi aspettano ancora una volta. Ladies & gentlemen, date il benvenuto a Street Fighter Zero 3...

Sono passati otto anni da quel 1991 che vide debuttare nelle sale giochi di tutto il mondo gli otto combattenti di *Street Fighter 2*. Dopo le peripezie del duo Ryu e Ken nel primissimo *Street Fighter* (datato 1987), la Capcom inventava, aggrediva e conquistava il mondo dei picchiaduro a incontri. Se qualcuno pensava che, con l'avvento delle console a 32 bit (PlayStation e Saturn della Sega) e la larghissima diffusione dei giochi in 3D, fosse venuto il tempo della pensione per i beat'em up bidimensionali alla *Street Fighter*, allora dovrà decisamente ricredersi. *Street Fighter Zero 3* della Capcom è infatti il punto di arrivo (e magari di partenza) di un lungo processo di ottimizzazione dello sfruttamento dell'hardware della Psx da parte della casa giapponese per far sì che i suoi più celebri giochi

potessero essere trasportati sulla console Sony senza i problemi di memoria, che molti pensavano insormontabili, che minarono le prime produzioni capcomiane (quel *Darkstalker* del '96 che ricevette tante critiche). Ora, dopo *Darkstalkers 3 - Vampire Saviour* (tra l'altro appena pubblicato in versione europea PAL), arriva *SFZ3* a decretare il successo definitivo della Capcom, che porta sulle nostre PlayStation quello che è probabilmente tra i migliori episodi della serie e senza troppi compromessi dal punto di vista tecnico... anzi!

"YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE"

Street Fighter Zero 3 presenta la classica struttura da picchiaduro bidimensionale: si sceglie il proprio combattente e si affrontano

gli avversari al meglio dei tre round, esibendosi in bolle di fuoco, uppercut infuocati e chi più ne ha più ne metta. Oltre a questo l'ultima fatica Capcom propone una summa di tutti i diversi metodi di combattimento elaborati dalla Captive Communication nel corso dei diversi episodi di *Street Fighter*. Da *Super Street Fighter 2 Turbo* in poi, infatti, ogni edizione di *Street Fighter* ha sempre presentato una barra aggiuntiva, oltre a quella della vita, che si andava caricando quanto più si portavano con successo a segno svariati colpi e che poi serviva per prodursi in una moltitudine di attacchi speciali. *Street Fighter 2 Turbo* aveva un suo modo per



1 Sakura sta mazzuolando per benino Jun, donne al potere!

2 R. Mika sperimenta una delle tante prese che ha disposizione sul povero Ken.

Si ringrazia
CALAMAI TEKNO
(055-219491)
per averci fornito
il gioco

PERIFERICHE



3 Il biondino più cattivo dei videogiochi scarica su Chun-Li tutta la sua spettacolare potenza

4 I fondali di SFZ3 sono quasi tutti realizzati ottimamente

5 E' tutto pronto per uno scontro all'ultimo sangue tra Juno e il sempre giovane Ken

sfruttare tale barra, la serie *Street Fighter Zero* aveva un altro modo ancora di sfruttare tale barra e questo *Street Fighter Zero 3* riunisce entrambi i suddetti metodi e ne "conia" uno tutto nuovo. Dopo aver scelto il nostro combattente preferito e scelta la velocità con cui si muovono i combattenti durante lo scontro, dobbiamo anche scegliere se utilizzare l'X-Isim Mode, il Z-Isim Mode o il V-Isim Mode (rispettivamente mutuati da *Super Street Fighter X*, *Street Fighter Zero* e questo *Street Fighter Zero 3*, la V deriva dalla denominazione "Variation Mode"). Il modo selezionato influisce sul tipo di attacco che si può portare una volta riempita la barra, ancora, rispettivamente: con l'X-Isim si effettua un unico attacco piuttosto potente, lo Z-Isim permette di riempire successivamente la barra per tre volte, aumentando gradualmente la potenza del colpo, infine il V-Isim permette di utilizzare la barra anche se completa solo al 50% o secondo diverse gradazioni. Tutta questa pappardella per poi dire che il gioco è rimasto praticamente invariato: tre tasti per i pugni (veloce, medio e forte) e altrettanti per i calci. Questa volta le prese e proiezioni si effettuano utilizzando i tasti dorsali L1 e L2 e i tasti R1 e

R2 servono per eseguire allo stesso tempo tutti e tre i calci e tutti e tre i pugni.

"ATTACK ME. IF YOU DARE I WILL CRUSH YOU!"

Quello che ha sempre contraddistinto *Street Fighter* in ogni sua incarnazione è la grande giocabilità. *Street Fighter Zero 3* non è da meno: il sistema di controllo è pulito, preciso e immediato, le diverse mosse speciali non sono mai troppo complicate da eseguire e le collisioni tra gli sprite non presentano mai sbavature o difetti tali da imputare al computer una perdita. Questo SFZ3, oltretutto, presenta il maggior numero di personaggi che in qualsiasi altro episodio di *Street Fighter*. Con ben 31 personaggi (più un paio segreti), *Street Fighter Zero 3* dà ampia possibilità di scelta. Purtroppo a fronte di molti combattenti realizzati e personalizzati al meglio, ne esistono alcuni piuttosto insipidi e francamente di scarso spessore: mi riferisco a Birdie o a Cody, o ancora a Dan, ennesima copia di Ryu e Ken. Il difetto viene però ampiamente ricompensato dalla presenza del grandioso Guile come personaggio segreto... e trattandosi di uno dei combattenti più amati in assoluto non può che far piacere.

FINAL ATTACK

Street Fighter Zero 3 si presenta, dal punto di vista tecnico, come un gioiellino: animazioni al limite delle capacità della PlayStation, ottima risoluzione, fondali animati superbamente e uso dei colori come solo i maestri della Capcom avrebbero saputo fare. I tanti schemi presenti, purtroppo, non permettono una qualità sempre costante, ma per ogni fondale un po' spoglio o poco caratteristico, ce ne sono almeno un paio decisamente spettacolari. Il sonoro svolge in modo perlomeno sufficiente il suo lavoro, nulla d'incredibile, ma orecchiabile al punto giusto. Anche la longevità, coi suoi otto canonici livelli di difficoltà, non manca tra le voci positive della pagella finale. Se amate i picchiaduro bidimensionali e non avete problemi con il software giapponese, allora SFZ3 sarà probabilmente già nelle vostre case.

PSW Mattia Ravanelli

COMMENTO

Street Fighter Zero 3 è senza dubbio il miglior esponente del suo genere su PlayStation. Supera di anni luce le brutte esperienze di X-Men Vs. Street Fighter e migliora anche quelle più che buone di Darkstalkers 3. L'unico problema è che forse SFZ3 arriva con un po' di ritardo, dopo quasi cinque anni di vita della tanto amata PlayStation. Bisogna anche dire che, alcune piccole perle, già si erano viste in Guilty Gear e Fatal Fury: Dominated Mind, entrambi usciti lo scorso anno. Ad ogni modo SFZ3 offre buona varietà (con il World Tour Mode e i tanti diversi modi di gioco), ottima longevità (personaggi segreti e bonus vari), grande realizzazione tecnica e, inimitabile, giocabilità di prim'ordine.

POSITIVE

Divertente come pochi altri
Ottima realizzazione tecnica
Varietà e longevità assicurati

NEGATIVE

Non proprio originalissimo
Sonoro migliorabile
Non supporta i comandi analogici

Vince con...

DARKSTALKER 3

Capcom batte Capcom. Pochi mesi dopo l'uscita della conversione di *Darkstalkers 3* (aka *Vampire Savior*), la casa giapponese riesce a migliorarsi. Grafica più definita, miglior uso dei colori e soprattutto animazioni più fluide e con meno tagli rispetto alla conversione arcade-home di *Darkstalkers 3*. *Street Fighter Zero 3* supera *Darkstalkers 3* anche per quel che riguarda le modalità di gioco, le tante opzioni e il numero di combattenti presenti.

NELL'ARENA

King of Fighters '98	9
Dark Stalkers 3	8
Fatal Fury: Dominated Mind	8
Guilty Gear	7.5
Samurai Shodown Special	7.5



Prodotto da
SNK
Sviluppato da
SNK
Versione
Giapponese
N° Giocatori
1-2
Genere
Picchiaduro 2D
Distribuito
in Italia da
importazione
Prezzo
L. 99.000
Sito internet
www.snkusa.com



RECENSIONI

The King of Fighters '98



Da ormai quattro anni un manipolo di fieri combattenti di strada si danno appuntamento ai quattro angoli del globo per una manifestazione letale. Bentornati al King of Fighters!

Il 1994 può essere definito il periodo d'oro della SNK visto che il basso costo dei Neo Geo in versione coin-op aveva permesso negli anni passati una diffusione enorme dei suoi titoli nelle varie sale giochi. Nonostante come console restasse sospesa in un mercato di nicchia a causa del prezzo esorbitante delle cartucce, i giochi uscivano con una buona regolarità, anche se erano tutti improntati sul genere che nelle sale andava per la maggiore: i picchiaduro a incontri. Uscirono, così, i primi capitoli di varie saghe come quella di *Art Of Fighting* o *Samurai Shodown* che si affiancarono al primo *Fatal Fury*. Di quest'ultimo, poi uscì una serie di sequel che dura anche adesso col recente *Wild Ambition* in cui, per l'occasione, la grafica è passata dal 2D al 3D. Nel '94 uscì il primo episodio di *King of Fighters*, partendo

da un'idea che pare più un semplice divertimento: riunire i vari personaggi delle saghe della SNK (con l'eccezione di *Samurai Shodown*) in un gioco a squadre di tre a eliminazione diretta. Per l'occasione furono inseriti anche personaggi di giochi come *Ikaru Warriors* e altri (cosa che ha fatto recentemente anche la Capcom in *Marvel vs Capcom*) e altri del tutto nuovi come quelli del team composto dal fiammeggiante Kyo Kusanagi, l'elettrico Benimaru Nikaido e il forzuto Goro Daimon che erano destinati a essere i personaggi-simbolo del gioco, così come lo era per esempio Terry Bogart per *Fatal Fury*. La storia è molto stringata e si basa proprio sulla nuova edizione del torneo (il "King of Fighters" è una manifestazione che ha fatto da sfondo ad altri giochi della SNK a partire proprio dal primo *Fatal Fury*) organizzato dal potentissimo

Rugal Bernstein, alla ricerca di avversari degni di lui, da sconfiggere e da trasformare in simpatici soprammobili placcati in oro. Il gioco ebbe un notevole successo e si decise di produrne un seguito, ogni anno, che incorporasse le novità relative ai vari personaggi nei giochi che li vedevano protagonisti. Nei vari sequel KOF ha perso sempre più i connotati di una semplice unione dei vari giochi della SNK, diventando sempre di più



Si ringrazia
CALAMAI TEKNO
(055-219491)
per averci fornito
il gioco

PERIFERICHE





1
La schermata di selezione dei combattenti.

2
Come poteva mancare il piccolo grande Terry?

3
Benimaru è sempre più vestito come un tamarro del duemila...

4
Gli scontri di KOF '98 sono ricchi di mosse speciali

5
Guardate che bello Clark con il suo giubbettino da pescatore...



una saga a sé stante. La storia intrigante, cosa strana per un picchiaduro, unita al carisma dei personaggi e alla varietà di gioco ha reso molto popolari le varie edizioni del gioco della SNK. Non a caso i vari KOF sono sempre stati in testa alle classifiche dei coin-op più giocati, battendo recentemente anche i giochi della Capcom e picchiaduro 3D come i vari *Virtua Fighter* e *Tekken*.

DREAM MATCHES NEVER ENDS

In KOF '97 la storyline relativa a Oochi, partita a livello di spunto già col primo episodio, si conclude e si era curiosi di veder cosa avrebbe inventato la SNK nell'edizione successiva, mentre c'era chi rumoreggiava di un possibile lifting poligonale per Kyo Kusanagi e il resto della banda grazie alla nuova scheda Neo Geo 64. Fortunatamente non è stato così e il risultato finale è un'edizione speciale fuori dalla cronologia (come lo era stato *Fatal Fury Special* anni addietro) basata ancora una volta sul vecchio Neo Geo. Il fatto che mancasse

3
una trama effettiva, ha permesso di recuperare personaggi morti nelle scorse edizioni. Si segnala poi il rientro di personaggi "storici" come Takuma Sakazaki (padre di Ryo e Yuri di *Art of Fighting* e conosciuto anche per la sua "identità segreta" di Mister Karate...), Saisyu Kusanagi (il padre di Kyo) e Heidern (maestro di Leona) riuniti nel Master Team. Per la sezione "ritenta sarai più fortunato" abbiamo poi lo sfortunato team sportivo visto solo nel primissimo KOF '94 e mai più ripreso fino ad adesso, mentre sono assenti sia Kasumi Todo che il malefico Boss Team (entrambi visti in KOF '96). Il numero dei personaggi selezionabili è in ogni caso il più alto mai visto in un picchiaduro, annoverando ben 38 combattenti (senza contare le varianti che usano le tecniche delle precedenti edizioni), tutti ben caratterizzati nelle mosse e negli stili di combattimento.

Le scene pre-match sono aumentate praticamente del doppio e anche la grafica ha subito un netto miglioramento rispetto a quella di KOF '97 che, specialmente dal punto di vista dei fondali, era decisamente deludente. Venendo nello specifico a questa conversione per PlayStation è necessario citare per l'ennesima volta il tallone d'Achille, la grafica 2D, che la console Sony gestisce con fatica, a causa della poca memoria RAM. Nonostante questo problema i programmatori della SNK se la sono cavata più che bene, specie con alle spalle l'ottimo esempio di *Street Fighter Zero 3*. Tuttavia sono stati effettuati una serie di tagli alle animazioni, in particolare per i personaggi

con una certa mole come Chang e nei frame da fermi di personaggi come Leona, anche se la grafica non ha perso moltissimo a livello estetico. I caricamenti in generale sono più che accettabili e non spezzano troppo il ritmo di gioco. Rispetto alle versioni precedenti si nota una risoluzione maggiore unita a dimensioni maggiori degli sprite e fondali complessi che vantano, oltre alle consuete microanimazioni, anche variazioni notte-giorno e background in movimento come quello in Cina, dove i combattimenti si svolgono su una barca. Il sonoro è di buon livello anche se la maggior parte delle colonne sonore sono riciclate o remixate dalle vecchie versioni e i campionamenti vocali dei personaggi hanno una qualità altalenante. Vi lascio al commento e alle info qui a lato.

PSW Alessandro Casini

COMMENTO

Street Fighter Zero 3 e KOF 98 sono i migliori picchiaduro 2D esistenti sulla PlayStation, e lo saranno ancora per molto tempo.

La conversione nonostante alcuni inevitabili compromessi non ha perso nulla nulla rispetto in giocabilità rispetto alla versione

Neo Geo ed è davvero incredibile constatare la varietà delle azioni e delle strategie che è possibile impostare. L'inevitabile confronto con Street Fighter Zero 3 è d'obbligo anche se si risolve in un sostanziale pareggio. Il titolo SNK ha dalla sua una maggiore completezza strutturale, per non parlare della varietà anche se non possiede l'immediatezza del gioco Capcom, che vince anche sull'aspetto grafico. L'ideale, quindi, sarebbe averli entrambi, visto che rappresentano non solo i migliori picchiaduro 2D per Playstation ma anche in senso assoluto... almeno fino al prossimo sequel...



POSITIVE

Estremamente "tecnico"
Ottima varietà di gioco
Ottimo animazioni per alcuni personaggi...

NEGATIVE

E un po' troppo poche per altri...
Non adatto ai novizi
Manca una storia vera e propria

vince con...

DARKSTALKER 3

Assieme a *Street Fighter Zero 3*, *King of Fighters '98* è decisamente il miglior beat'em up bidimensionale esistente per PlayStation. La tempestività non è sicuramente di casa, né alla Capcom, né alla SNK, se è vero che si è dovuto aspettare tutto questo tempo per due titoli simili. Ad ogni modo KOF '98 presenta un'immediatezza invidiabile e una giocabilità degna solo dei migliori del suo genere.

NELL'ARENA

King of Fighters '98	9
Dark Stalkers 3	8
Fatal Fury: Dominated Mind	8
Guilty Gear	7.5
Samurai Shodown Special	7.5

voto **9**

Prodotto da Sony
Sviluppato da Radical Entertainment
Versione Europea
N° Giocatori 1-2
Genere Sportivo
Distribuito in Italia da Sony
Prezzo 92.000
Sito web www.playstation.it

Bloodlines

Più cattivo della Palla Avvelenata, più crudele di Un-Due-Tre-Stella, più cinico di Rubamazzetto, più spietato di Nascondino. Di cosa stiamo parlando? Di Bloodlines ovviamente, il nuovo sport futuristico che ci accompagnerà verso il Terzo millennio. O qualcosa di simile...

Arriva direttamente dalla Sony questo *Bloodlines* che si propone come ennesimo tentativo di proporre uno sport futuristico, al pari del leggendario *Speedball* (Bitmap Brothers) o del deludente *Riot* (pubblicato su PlayStation un paio d'anni or sono). Il compito del giocatore in *Bloodlines* è piuttosto elementare: si viene scaraventati all'interno di un'arena quadrata e caratterizzata da diverse piattaforme, scale, salti e chi più ne ha, più ne metta. In alcuni punti di suddette arene si trovano delle colonnine che emettono delle onde di energia colorate, inizialmente verdi; nel momento in cui o il giocatore, o l'avversario

computerizzato, passa su tali colonnine, queste si colorano di un diverso colore tipico del giocatore. Una volta che se ne conquistano un certo numero (diverso da schema a schema), si vince un round, vincendo due round il gioco è fatto. Semplice? Quasi...

DON'T WANNA DIE ANYMORE

Il bello del gioco è ovviamente lo scontro tra i due atleti nell'arena. Non è, infatti, possibile che entrambi possano conquistare contemporaneamente delle basi: il primo atleta che tocca e colora una base acquista il controllo e l'avversario in quel caso può solo cercare di fermarlo, ma

non può colorare nessuna base. Come può fermarlo? A suon di bolle d'energia che tutti possono lanciare, oppure con l'utilizzo di una mossa speciale (ogni combattente ha la sua particolare mossa) che può consistere in una fascia di energia che avvicina l'avversario, piuttosto che in un superterremoto che lo fa cadere a terra, o ancora nel lancio di missili a ricerca. Una volta raggiunto il nemico, basta avvicinarsi a lui perché il nostro personaggio lo prenda e, ribaltandolo, conquisti il controllo delle basi. Ma c'è un'altra possibilità, se proprio non si riesce a raggiungere il nemico (o in attesa di farlo), ovvero "spersonalizzare" le basi. Una torretta colorata può tornare al suo status normale, semplicemente se il giocatore che non ha il controllo ci si ferma sopra e quindi preme l'apposito pulsante. Non mancano diversi bonus sparsi per i campi di gioco: da icone che donano uno



1



2

1
Sono er mejo del colosseo!

2
Riuscire ad uscire vittoriosi da questa arena non è cosa da poco...

3
Una visuale dall'alto di una delle arene riuscite meglio in *Bloodlines*, da notare l'acqua sulla destra.

PERIFERICHE



3

4 Ed ecco gli effetti di una delle tante mosse speciali.

5 Inizialmente è possibile selezionare uno tra i sette personaggi esistenti.

6 Alex ha appena rifilato un pestone al suo malcapitato avversario.

sprint fulmineo per qualche istante a scudi protettivi. Quasi sempre la struttura delle arene, è decisamente ben pensata: gradini a scomparsa, molle a terra che ci fanno volare là dove neanche Mazinga Z può nulla e via di questo passo.

PERSONAGGI E TECNICA

In *Bloodlines* è ovviamente possibile scegliere tra diversi personaggi, per l'esattezza sette (almeno inizialmente...), ognuno con la propria velocità, potenza e mossa speciale. Tecnicamente *Bloodlines* si presenta piuttosto bene. Buon uso dei colori (soprattutto in occasioni di particolari esplosioni o mosse speciali), velocità e fluidità senza grossi problemi e definizione più che sufficiente. Ben fatti

anche alcuni elementi come gli specchi d'acqua e le diverse texture utilizzate. Anche l'introduzione è di buona fattura e le diverse schermate delle opzioni sono realizzate con gusto. Da segnalare anche le diverse lingue in cui è stato localizzato il gioco (sia le scritte sia il parlato), ovvero il francese, lo spagnolo, il tedesco, l'inglese e, fortunatamente, anche l'italiano.

Tra le opzioni è anche possibile imbattersi in un tutorial (una guida) esaustiva che spiega per filo e per segno come funziona il gioco e quali sono i comandi e i movimenti base. Oltre al gioco vero e proprio, poi, ci si può scaldare le mani contro un proprio amico (o sempre contro il computer volendo) scegliendo due personaggi e limitandosi ad affrontarsi in una battaglia unica: si tratta, appunto, della modalità "Battaglia". Inutile dire che il meglio del meglio lo si ottiene giocando contro un proprio amico, utilizzando i trucchi più subdoli e dimostrando quella spietata abilità capace di frantumare anche le più solide amicizie... Nonostante i tre livelli di difficoltà, il problema principale di *Bloodlines*

rimane proprio la frustrazione e la ripetitività. Se i primi due o tre livelli passano, in generale, senza grossissimi problemi (ma con le dovute sudate), quelli più avanzati diventano veramente delle imprese. Il brutto è che si passa decisamente troppo tempo a rincorrersi per il

livello, saltando di qua e di là come degli ossessi cercando di intercettare l'avversario e rubargli il controllo, solo per poi subire lo stesso trattamento dopo qualche secondo. In questo caso le mosse speciali e i bonus passano in secondo piano, l'utilizzo delle normali sfere d'energia è sicuramente preponderante e la noia finisce col prevalere su tutto.

Non aiutano di certo i caricamenti a tratti esagerati e una localizzazione in italiano piuttosto frettolosa (le voci dei personaggi sono piuttosto irritanti). Probabilmente *Bloodlines* esprime il meglio di sé se giocato in multiplayer, ma contro il computer diventa troppo spesso e troppo facilmente ripetitivo, nonostante l'idea di fondo sia più che buona.

PSW Mattia Ravanelli

COMMENTO

Bloodlines è un gioco lasciato a metà. L'idea è buona, la realizzazione anche. Tecnicamente non c'è niente che non vada e, pur non stupendo o lasciando a bocca aperta, svolge il suo compito più che bene, soprattutto per giochi di questo genere. Il problema arriva quando si parla del cuore di un titolo di questo genere:

Bloodlines è ripetitivo. Due modalità di gioco, peraltro molto molto simili, non bastano certo a tenere alto l'interesse per un gioco di questo tipo. La difficoltà che s'impenna improvvisamente dopo i primi livelli non aiuta in questo senso. Se però siete sicuri di avere sempre un amico al vostro fianco con cui scambiare i joypad, allora *Bloodlines* può essere rivalutato. La velocità di gioco e la frenesia dello stesso lo rendono un divertente passatempo.

POSITIVE

Buon concept di gioco
Realizzazione tecnica discreta
Veloce

NEGATIVE

Ripetitivo
Poche opzioni
Caricamenti troppo lunghi

perde con...

ISS PRO '98

Pur non essendo un gioco sportivo in senso stretto, *Bloodlines* non riesce a riproporre quell'immediatezza e profondità di *ISS Pro '98*, tuttora il miglior gioco sportivo su PlayStation in generale. Le tante coppe e possibilità di gioco del titolo Konami non sono comparabili alle sole due modalità di *Bloodlines*. Se quindi cercate un gioco che risulti divertente da giocare in multiplayer e abbastanza profondo da non finire sullo scaffale dopo un paio d'ore, scegliete *ISS Pro '98*.

NELL'ARENA

ISS Pro '98	9
Total NBA '97	8.5
NHL '99	8.5
Tiger Woods '99	8
World Cup '98	8
Fifa '99	7



Prodotto da
Ubi Soft
Sviluppato da
Ubi Soft
Versione
Europea
N° Giocatori
1-4

Genere
Simulatore di guida F1
Distribuito
in Italia da
Ubi Soft
Prezzo
L. 99.900
Sito web
www.monacoracing.com

RECENSIONI

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



Riuscirà Schumacher a vincere il mondiale? Riuscirà la Ubi Soft a convertire l'acclamato Monaco Grand Prix 2 per PlayStation? Riuscirà la PlayStation ad avere un simulatore di Formula 1 degno di essere giocato?

La domanda del sommario vi avrà sicuramente ricordato che nell'ampio parco di giochi di guida realizzati per Psx non ne esiste uno decente che ci permetta di guidare le mitiche monoposto del campionato di F1, emulando le gesta dei vari Schumacher, Hakkinen e soci; le nostre speranze sono pertanto affidate al nuovo *Monaco GP RS 2*.

La prima impressione non è sicuramente positiva: l'introduzione è decisamente di bassa qualità, realizzata tecnicamente malino, ma

soprattutto non riesce a differenziarsi dalle decine e decine di introduzioni dei giochi dello stesso genere. Fin qui comunque nulla di particolarmente grave; incominciando a giocare, però, ci si accorge che la realizzazione tecnica del

prodotto presenta diverse lacune, che incidono notevolmente sul realismo del gioco. La grafica del gioco è ai limiti dell'accettabilità: le macchine degli avversari, appena si allontanano, diventano dei rettangoli monocromatici con due linee nere ai lati (le ruote), la monoposto vista dall'esterno non è particolareggiata come potrebbe e la realizzazione del vano di guida del pilota è spartana (mi riferisco soprattutto



all'immagine del volante e delle mani del pilota). Questa scarsa definizione grafica non avvantaggia però il motore del gioco che non riesce a rendere l'idea della velocità di un'auto sparata a 300 km/h e più. Inoltre, sempre a discapito del poco realismo di *Monaco GP RS 2*, gli oggetti ai lati della pista compaiono praticamente all'ultimo momento in blocchi enormi, cosicché gli alberi, per esempio, sembrano formare dei quadrati verdi. Purtroppo anche la realizzazione del comportamento dinamico delle monoposto non è molto realistico e spesso non si capisce perché la macchina entri in testa coda o

1
E ci involiamo a 254 all'ora con la strada completamente libera. Siii, viaggiaaareee...

2
In questa schermata si possono settare i vari parametri inerenti alla macchina.

3
Ed ecco la tanta incriminata visuale interna.



PERIFERICHE



4
Yuhuu! A soli 6 km/h
contromano, pigiate
sull'acceleratore!

5
Ok, siamo finiti in
acqua... una buona
scusa per lavare
questa carretta.

6
Settare l'angolazione
degli alettoni può non
essere poi così inutile
quanto si pensi.

qualcosa di simile: per esempio, può succedere di finire sulla sabbia e di accorgersi che la macchina passa da una velocità elevatissima a quella di 40 km/h circa (massima velocità delle vetture sulla sabbia e sull'erba) nello spazio di pochi metri, il che sembra piuttosto irrealistico. Inoltre, sempre per quanto riguarda la dinamica della vettura, ogni tanto il gioco dà la sensazione che non si controlli completamente il proprio veicolo: soprattutto nel momento in cui si entra in testa coda recuperare la macchina è praticamente impossibile, anche provando a controsterzare. Nonostante questa realizzazione tecnica insufficiente, *Monaco GP RS 2* è abbastanza divertente da giocare, sia nella modalità arcade che in quella simulazione. La prima risulta abbastanza facile e immediata, utile soprattutto per imparare a controllare decentemente la monoposto

e le tecniche migliori per superare gli avversari. La modalità simulazione, invece, che si può affrontare sia come gara singola sia come campionato, e che dovrebbe essere la modalità principale del gioco, risulta un pochino più impegnativa anche grazie alla possibilità di danneggiare la propria monoposto e perché per vincere ai livelli di difficoltà più alti bisogna avere una certa conoscenza delle piste e asettare la macchina in modo giusto. A proposito della possibilità di regolare alcuni aspetti della propria auto, bisogna dire che la sezione del gioco risulta curata egregiamente, con un numero di parametri modificabili sufficiente (8), ma soprattutto perché una buona scelta influisce in maniera significativa sulle prestazioni della vettura; inoltre il manuale del gioco descrive abbastanza completamente le varie possibilità, in modo da aiutare i più inesperti. Giocare a *Monaco GP RS 2*

risulta piuttosto divertente anche grazie al fatto che non è mai particolarmente difficile tenere in pista le vetture, come è successo in altri simulatori di F1 per Psx (leggi *F1 '98*), anche se come ho già detto, per vincere bisogna avere una discreta conoscenza delle piste, che oltretutto sembrano

abbastanza fedeli a quelle reali del Campionato del mondo di F1. Le gare diventano quindi piuttosto divertenti: gli avversari si comportano in maniera sufficientemente competitiva, anche se non vanno a velocità folli e in alcune situazioni sono troppo facilmente superabili. Purtroppo il gioco non

dispone di alcuna licenza ufficiale: niente Ferrari, quindi. Per risolvere questo inconveniente, nel gioco è presente un editor dei team e dei piloti, col quale si possono modificare i vari nomi.

Nel caso in cui proviate il gioco probabilmente non ci resterete attaccati a lungo: quando avrete liberato tutte le 16 piste nella modalità arcade, impresa non certo titanica, e quando avrete vinto una volta il campionato, anche il poco interesse che avevate precedentemente per il prodotto svanirà e probabilmente non lo guarderete più se non per cercare di migliorare qualche vostro record di pista.

In conclusione, il prodotto Ubi Soft non riesce a risollevare la sorte dei giochi di F1 per PlayStation. Un vero campione in questo genere deve ancora arrivare...

PSW Simone Gerevini

COMMENTO

Monaco GP RS 2 soffre di una realizzazione tecnica assolutamente inadeguata agli standard odierni, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto visivo. Purtroppo una struttura di gioco tutto sommato decente e abbastanza giocabile non riesce a sollevare le sorti di questo prodotto, penalizzato

anche dall'assenza di una licenza ufficiale per i nomi dei piloti e dei team. La longevità non è molto elevata, essendo sia la modalità arcade sia quella campionato abbastanza facili, e il multiplayer anche se ben realizzato, non incollerà i giocatori al video. Purtroppo sono costretto a sconsigliare l'acquisto di Monaco GP a tutti, tranne che a quei giocatori che vivono unicamente in funzione della Formula 1.

POSITIVE

Abbastanza giocabile
Migliore degli ultimi
giochi di F1
Sufficientemente
curati i settaggi delle
vetture

NEGATIVE

Realizzazione tecnica
insufficiente
Non c'è la Ferrari
Pochi modalità di
gioco

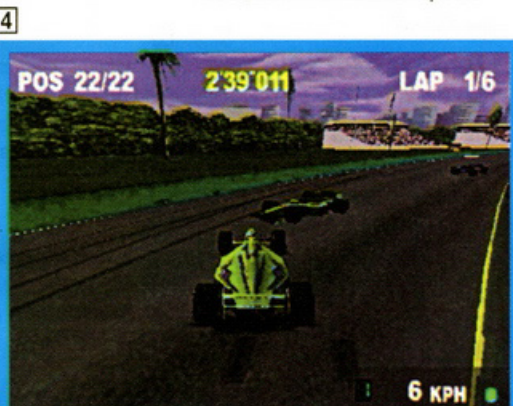
perde con...

GRANTURISMO

A *Monaco GP 2* mancano molti degli aspetti vincenti del titolone della Polys. Tralasciando l'aspetto tecnico (che non possiamo comunque passare sotto silenzio), manca la profondità di gioco, data dal modello fisico di guida accurato, preciso e soddisfacente di *Gran Turismo*. La mancanza di qualsivoglia licenza, inoltre, non aiuta certamente. Il controllo delle macchine di Monaco non è poi malaccio, ma guidare con un Dual Shock una gran turismo dell'omonimo gioco è proprio un'altra cosa.

NELL'ARENA

Gran Turismo	9.5
Ridge Racer Type 4	9
Rage Racer	9
WipeOut 20297	9
Rollcage	8.5



Prodotto da
Psygnosis
Sviluppato da
A.T.D.
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida
Distribuito
in Italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.000
Sito internet
www.rollcage-game.com



RECENSIONI

Rollcage

Svuotate la vostra mente e apritela a uno di quei giochi che vi riempirà di divertimento puro: date il benvenuto a Rollcage!

proprio veicolo e scaricare l'arsenale sull'avversario per rallentare la corsa. Presi di per

Questo primo numero di *PlayStation World* risuona del rombo di molti motori: si va da quelli rallyistici di *Rally Cross 2*, a quelli arcade di *R4* a quelli simulati di *Monaco GP RS 2*, fino a questi di *Rollcage* che a una vena arcade sfrenata, aggiunge tinte di fantasia, battaglia e futuro. Il piccolo gioiello marcato Psygnosis, infatti, è un mix molto ben riuscito dei classici elementi delle corse arcade (folli velocità, immediatezza nel controllo del mezzo, giocabilità alle stelle ecc...), cui si aggiungono alcune peculiarità nel concept del gioco (come le auto che possono correre a "testa in giù" sulle volte delle gallerie) ed elementi sostanzialmente estranei ai giochi di guida, come la possibilità di armare di tecnologie futuribili il

sé, questi elementi, non rappresentano nulla di particolarmente straordinario o innovativo, ma la magia di *Rollcage* sta nella cura e sapienza con cui i suoi programmatori (che non a caso, a parere di chi scrive, si chiamano "Attention To Detail"), sono riusciti a mescolarli. L'effetto di tale incantesimo, sul fortunato giocatore alle prese con *Rollcage*, è riassunto nell'introduzione a questo articolo: la mente si libera d'ogni pensiero e si perde nel divertentissimo universo 3D del gioco, pieno di duelli e sorpassi mozzafiato, di vividi colori e di effetti speciali. *Rollcage* rappresenta davvero, uno di quei felici esempi di giochi che non sono "belli & divertenti", perché tie-in di qualche film o perché simulano chissà che

o perché narrano le vicende di chissà qual'altro mondo: *Rollcage* è divertente di per sé per la sua immediatezza infinita e per il suo delirio di giocabilità.

UNA BANDA DI MATTI

Che il gioco vada preso in attenta considerazione, dovrebbe essersi già capito; è meglio spiegare, a questo punto, in cosa consiste. *Rollcage* nient'altro è che l'incontro, in un lontano futuro, di un'allegria combriccola di fuori di testa (tutti europei, niente eroi americani questa volta) dediti a sfidarsi in un campionato di corse automobilistiche, con veicoli notevolmente diversi dagli standard odierni: le auto di *Rollcage*, sono, in ogni caso, indistruttibili, hanno una tenuta di strada incredibile che permette loro di viaggiare "incollate" su pareti scoscese e persino sul soffitto dei tunnel, se la velocità di



1



2

1
Gli ambienti metropolitani sono un classico nei giochi di guida; in *Rollcage* assumono tinte alla *Blade Runner*.

2
Ecco il primo in classifica, vittima di un'Leader Missile: non c'è che dire, ha fatto un bel botto!

3
Non si capisce perché questi sei matti stiano chiusi in quelle scatolette di latta, quando potrebbero godersi sole e spiagge tropicali.

4
La schermata di selezione delle auto & piloti...

5
Anche se procedono sulla carreggiata, quei due potrebbero sfidarsi percorrendo le pareti di queste gallerie rocciose.



3

PERIFERICHE





4

6

Altro classico dei giochi di guida, signore e signori, il paesaggio innervato!

7

Scie di fumo, superfici riflettenti, luci colorate, sono alcuni degli effetti speciali presenti nel gioco.

5



6

corsa è sufficientemente elevata. Quest'ultima precisazione non è casuale: se, infatti, nel concept, nell'ambientazione di Rollcage, tutto è fantasia, con rigore, invece, è stata riprodotta la fisica degli oggetti e del loro movimento e questo è un pregio ulteriore che rende convincenti e realistiche alcune situazioni di gioco come i tamponamenti, i testa coda, i balzi ecc. Tornando alle

caratteristiche dei veicoli, questi dispongono di due alloggiamenti per armi (missili a ricerca, missili a frammentazione, raggi congelanti ecc...) e bonus (velocità turbo, deformatore temporale ecc...), che possono essere raccolti lungo il tracciato e messi in azione con la semplice pressione di due pulsanti del gampad; la funzione di questi potenziamenti del veicolo, anche nei casi apparentemente più devastanti (vedi i missili), non servono per fare a pezzi i veicoli avversari, che abbiamo detto essere indistruttibili, sono utili per rallentarne o fermare temporaneamente la corsa e avvantaggiarsi su di essi. Ultima peculiarità, forse la più importante, capace di "capovolgere" letteralmente alcune situazioni, è rappresentata dalla capacità dei veicoli di Rollcage di proseguire nella gara, in qualunque modo siano ricaduti a terra dopo un'escursione nel blu, causata da un missile o da qualche scontro: i concetti di tetto e fondo dell'auto in Rollcage, sono del tutto indistinti!

LISCIA, GASSATA O...?

Le modalità di gioco, in Rollcage, escludendo il tutorial, sono tre: "Attacco al tempo", "Lega" e "Due giocatori". Nella prima si corre soli, scegliendo una delle piste disponibili e inanellando giri su giri per fare il tempo migliore; in questa modalità l'unico bonus disponibile è il "turbo" non essendoci avversari su cui scaricare missili e confetti. La Lega è il cuore di

Rollcage: è divisa in quattro sotto-campionati di 3 gare ciascuno; si corre contro cinque avversari e a ogni piazzamento in classifica corrisponde un punteggio; terminate le tre gare di ogni minilega, se si consegue il massimo punteggio si passa alla minilega successiva. Nella competizione a due giocatori la sfida è contro un amico in carne e ossa che impugna il secondo gampad: non ci stancheremo mai di dirlo, come quasi sempre accade, nei giochi dove è possibile sfidare un giocatore "umano", il divertimento raddoppia. Lo spazio a disposizione per la recensione è tiranno, spendiamo quindi soltanto due parole (e di elogio) sulla grafica, pulita, ben disegnata, sulla fluidità, eccellente, sul feeling di gioco, immediato e naturale e sulla varietà dei circuiti, ampia e ben caratterizzata; per altre informazioni e valutazioni, vi lascio alle colonnine laterali.

PSW Matteo Camisasca

COMMENTO

Rollcage è un gioco che non deve mancare nella vostra collezione, è consigliatissimo per gli amanti del genere a quattro ruote, specialmente se arcade, ma è caldamente consigliato anche per chi, solitamente dedito a giochi più impegnati, voglia trovare un diversivo del tutto disimpegno, giocabile e divertente.

Ottimo anche per quanti hanno un fratellino, un amico, una moglie, con cui condividono i gamepad della PlayStation. Un plauso, in extremis, all'ottimo comparto musicale curato da nomi del calibro di Fatboy Slim, EZ Rollers, Ed Rush & Nico, Pressure Rise, Hoax, Receiver.



7

POSITIVE

Giocabilità esplosiva
Grafica pulita
Fluidità
impressionante

NEGATIVE

Niente di particolare

perde con...

RIDGE RACER TYPE 4

L'ultimo titolo della Psygnosis non riesce a ripresentare la stessa profondità di gioco del gioiello Namco, per il minor numero di opzioni e modalità di gioco e per lo stile di guida, forse troppo arcade.

Alle tante vetture e stili di guida si oppongono le auto-razzo di Rollcage. Una volta finiti tutti i tracciati e le difficoltà presenti, non si trovano così tanti goodies e opzioni di contorno come R4, abbassando la longevità globale del gioco.

NELL'ARENA

Ridge Racer Type 4	9
Rage Racer	9
WipeOut 2097	9
Motor Tonn GP2	8.5
Need for Speed 3	7.5

voto **8.5**

Avete bisogno di trucchi? Tanti trucchi e codici? Tutte le combinazioni di tasti immaginabili e pensabili per attivare fino all'ultimo subdolo trucchetto nel vostro gioco fresco fresco di negozio? Dhé... non muovetevi oltre, siete nella parte giusta di PlayStation World. Se invece siete rimasti al palo in un gioco di quelli vecchioti, ma sempre buoni, come il vino d'annata, allora non disperatevi più, i Trucchi Classic sono stati piazzati nelle colonnine proprio per voi.

A cura di Luca Cominelli e Marco Bosio

ACE COMBAT 2

AERO BONUS

Finire il gioco e dopo il finale apparirà dopo aver scelto la difficoltà sotto l'opzione "START GAME" nella schermata dei titoli. Usando questa opzione sarà possibile comprare dei nuovi aerei.

LIVELLO NASCOSTO

Se si distrugge il trasporto C-5 nel primo livello, si attiverà un nuovo livello.

NUOVA MISSIONE

Durante la missione 7 "SLEDGE HAMMER" è necessario distruggere tutte le navi trasporto, inclusi i mitragliatori sulle navi. Se verranno annientate tutte la missione seguente disporrà di una scelta.

ACTUA SOCCER 3

BONUS TEAMS

Inserire uno dei seguenti codici come nome di una squadra "custom" per attivare le seguenti squadre:

Squadra - Codice

Actua Soccer Web - spit n spin
Boat Racers - tff hobby
Food Grosu - bin man
Arsenal Ladies - longdon girls
Doncaster Rovers - shame
Top 50 Babes 2 - no thanks
Top 50 Babes 1 - yes please
Virtual Blades - chip butty
Pattis Shandi Men - cpu spud
Gremlin Staff 2 - double trouble

Gremlin Staff 1 - wide boys
Dicks Pick N Mix - candy man
The Hardmen - shadwell town
Dud's Spuds - miss wilko
Fighting Forth - flagstoning
Heavenly HTFC - lee the pig
Ledbury FC - sink or swim
Maddness Friday - impossibility
Green House Test - ozone layer
Skellington United - grim reaper
Cyborg Rovers - metal heads
FC Gremlin - i made this
Shearer's XXX - sexy football
5 Nations Select - rule brittania
Wigan 98-98 - egg chasers
Classic Ipswich - bald fritz
Chalton Stars - valley boys
Best of Spurs - diamond lights
Everton Stars - duncnmore
Forest Stars - men in tights
Wednesday Stars - barmy army
Boro Stars - emmersons woe
Coventry Stars - lady godiva
Soton Stars - dell boys
Dons Stars - fash the cash
Newcastle Stars - down the toon
Villa Stars - bit of claret
Leicester Stars - fruit n veg
West Ham Stars - wright buy
Derby Stars - ram raiders
Arsenal 70-90 - tea total
Leed's United All-Stars -bremners boot
Liverpool 77-98 - scouse perms
Chelsea Stars - foreign legion
Busby Babes - sir matt
24 squadre extra - prem clubs

ADIDAS POWER SOCCER '98

Nel menu principale alla partenza tenere premuto [L1] + [L2] + [R1] + [R2] per far apparire la schermata dei trucchi. A questo punto è possibile inserire uno dei seguenti codici:

STADIO SEGRETO

Premere [□], [○], [△], [X] (2), [○], [X] (2) per abilitare lo stadio "The Difference".

SQUADRA BONUS

Premere [X], [△], [X], [○], [○], [○], [X], [△].

VINCERE LA PARTITA

Premere [X], [△] (2), [○], [X], [○], [○], [△], e infine premere pausa per vincere la partita scelta.

BIG HEAD MODE

Premere [○], [○] (2), [X], [△], [X], [○], [○].

CREDITI

Premere [○], [○], [△], [○], [X], [△] (2), [○].

ANDRETTI RACING

AUTO BONUS

Iniziare una nuova corsa e selezionare "Begin Career". Nella schermata di registrazione inserire "Go Bears!" per le Stock-car, o "Go Bruins!" per le macchine da Formula 1.

Cambiare il colore dell'auto

Durante la corsa mettere il gioco in pausa e andare nella schermata della strategia di gara. Da qui premere e tenere premuto [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + [X] + [○] + [●].

OPZIONI

Durante la gara mettere il gioco in pausa e andare nella schermata della classifica di gara. Adesso premere [○] + [X] (ripetere due o più volte). Apparirà un menu di opzioni che permetterà di cambiare diverse impostazioni di gioco.



APOCALYPSE

TUTTE LE ARMI

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L1] e premere [□], [○], [↑], [↓], [X], [○].

SELEZIONE DEL CHECKPOINT

Mettere il gioco in pausa. Tenere premuti [L1] e premere [□], [○], [X]. Rilasciare [L1] e apparirà una nuova opzione.

ENERGIA AL MASSIMO

Mettere il gioco e tenere premuto [L1] mentre si preme [□], [X], [△], [○].

VITE INFINITE

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L1] e premere [△], [○], [X], [○].

INVINCIBILITÀ

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L1] e premere [↓], [↑], [←], [→], [△], [↑], [→], [↓].

SELEZIONE DEL LIVELLO

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L1] e premere [△], [↑], [X], [↓].

AREA 51

BABY ALIENI

Entrando nell'edificio con l'elicottero, sparare all'insegna dell'uscita dove c'è un alieno viola e sparare poi alle prime tre luci. In questo modo sarà possibile uccidere gli alieni prima che si formino.

MODALITÀ CACCIATORE KRONN

All'inizio del gioco sparare solo ai primi tre membri STAAR che si vedono. Se l'operazione ha avuto successo si entrerà nella modalità di caccia Kronn.

STANZE SEGRETE

Livello 1: Sparare a entrambe le luci blu.
Livello 2: Sparare a tutte le grandi finestre nell'hangar.
Livello 4: Sparare a tutte le scatole gialle mentre si guida la jeep.
Livello 5: Sparare alla placca sulla porta che porta il nome General Weatherby non appena si apre la porta.
Livello 7: Sparare a tutti i barili gialli nella prima area ove i quattro zombie stanno lanciando barili sulla collina.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

KART NASCOSTI

Inserire "SENNA 1" come nome per entrare

in un tracciato extra. Per ottenere un kart extra vincere al primo posto su questa pista e successivamente vincere 2 round nella modalità campionato con il nuovo mezzo ottenuto.

BLOODY ROAR

OPZIONI BONUS

Finire il gioco al livello 4 o superiore per attivare nuove opzioni del menu bonus.

MURI INVISIBILI

Terminare il gioco con Fox al livello 4 o superiore per giocare con muri invisibili.

ARENA PIÙ GRANDE

Sconfiggere 10 avversari in una colonna nella modalità Survival per aumentare le dimensioni del campo di battaglia.

RECUPERO DELLA VITA

Finire il gioco con Bakuryu al livello 4 o superiore per ottenere delle barre di rigenerazione.

MODALITÀ SENZA GUARDIA

Finire il gioco con Yugo al livello 4 o superiore

GIOCARE COME ALICE

Battere tutti gli avversari nella modalità Time Attack in meno di dieci minuti.

PERSONAGGI RIMPICCIOLITI

Nella schermata per la selezione dei personaggi tenere premuto [R] e scegliere un lottatore con il tasto [O].

BOMBERMAN WORLD

Per giocare con l'equipaggiamento migliore inserire queste password:

Area 1 : 7327

Area 2 : 9717

Area 3 : 5211

Area 4 : 1814

Area 5 : 1029

MODALITÀ BONUS VERSIONE GIAPPONESE

Per attivare la modalità bonus inserire queste password.

Modalità VS speciale - 5656

Modalità Battle speciale - 4989

Modalità Battle Royal - 1616

Modalità Maniac - 4622

PASSWORD - VERSIONE GIAPPONESE

Area 1 Area 2 Area 3 Area 4 Area 5
Stage 1

8010 1180 8086 2919 1021

Stage 2

0127 1220 1018 0804 0714

Stage 3

1027 2413 3009 6502 6809

Stage 4

0627 8808 3674 4891 0605

Stage 5

0730 2151 3562 3812 2203

CIVILIZATION II

Soldi infiniti - Celti, Romanis, Russi

80117COC FFFF

Soldi infiniti - Babilonesi, Giapponesi, Zulu

80118184 FFFF

Soldi infiniti - Francesi, Tedeschi, Vichinghi

801186FC FFFF

Soldi infiniti - Aztechi, Egiziani, Spagnoli

80118C74 FFFF

Soldi infiniti - Americani, Cinesi, Persiani

801191EC FFFF

Soldi infiniti - Cartaginesi, Greci, Inglese

80119764 FFFF

Soldi infiniti - Indiani, Mongoli, Sioux

80119CDC FFFF

COLIN MCRAE Rally

MODALITÀ PURSUIT

Mettere il gioco in pausa e premere [A] + [O] + [R] sei volte, premere poi [L], [R], [R], [R] sei volte. Se il codice è stato inserito correttamente, Nicky Grist dirà "Alright lets kick it".

ABILITARE TUTTI I TRACCIATI

Inserire "OPENROADS" al posto del nome.

TRACCIATI AL CONTRARIO

Inserire "SKCART" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo alla difficoltà massima.

TUTTI I TRACCIATI DI NOTTE

Inserire "NIGHTRIDER" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

ABILITARE TUTTE LE AUTO

Inserire "SHOEBOXES" al posto del nome.

AUTO GELATINOSA

Inserire "BLANCMANGE" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

AUTO METALLICHE

Inserire "TINFOILED" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

AUTO FLUTTUANTE

Inserire "MAGFLOAT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo alla difficoltà massima.

NICKY GRIST ALLA GUIDA

Inserire "BACKSEAT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

GUIDARE A DESTRA

Inserire "WHITEBUNNY" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

QUATTRO RUOTE STERZANTI

Inserire "TROLLEY" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

RUOTE POSTERIORI STERZANTI

Inserire "FORKLIFT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

MODALITÀ MICRO-MACHINE

Inserire "DIDDYCARS" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

MODALITÀ HOVERCRAFT

Inserire "HOVERCRAFT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

NEBBIA

Inserire "PEASOSUER" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

TURBO

Inserire "MOREOOMPH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e premere [O].

SALTI TURBO

Inserire "KITCAR" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo. Premere [O] quando la barra di caricamento è diventata verde.

RIPRESA VELOCISSIMA

Inserire "BUTTONBASH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e premere continuamente [X], [O] per accelerare.

BASSA GRAVITÀ

Inserire "MOONWALK" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

REPLAY PERSONALIZZABILE

Inserire "DIRECTORCUT" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo e aspettare il replay della gara.

VOCE DI NICKY GRIST STRIDULA

Inserire "HELIUMNICK" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

FRAME RATE ACCELERATO

Inserire "SILKYSMOOTH" al posto del nome. Iniziare il gioco in modalità rally o prova a tempo.

EHRGEIZ

MODALITÀ INFINITA

Nella schermata "Premere [O]" premere [L] + [O] per la modalità infinita.

PERSONAGGI SEGRETI

Django: finire il gioco con Jo.

Koji: finire il gioco con Lee.

Clair: finire il gioco con Yoko.

Trucchi Classic

BUBBLE BOBBLE

DEBUG MODE

Nella schermata dei titoli premi ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. A questo punto durante il gioco premere:

[L] - Tornare al livello precedente

[R] - Avanzare al livello successivo

[O] - Appare il menu debug

[L] - Scompare il menu debug

[O] - Scompare il menu debug

[L] - Scompare il menu debug

[O] - Scompare il menu debug

GIOCO ORIGINALE

Per giocare la versione originale di Bubble premere →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ nel menu dei titoli. In questo modo è possibile entrare nelle stanze dei diamanti anche se si muore.

THUNDER BUBBLE

Attivare il codice debug. Durante il gioco premere [O] per far apparire il menu debug. Andare alla mappa 63 e premere [L]. Si raggiunge così il livello 100 dove ci sono le "thunder bubbles". Premere [O] ancora una volta per andare alla mappa 0 e premere [L]. A questo punto si avranno le "thunder bubbles" al livello 1.

BUST-A-MOVE 2

Nella schermata della mappa premere ←, →, ↑, ↓, [L] + [L] + [L] + [L] + [L]. Appare un menu dove è possibile scegliere il personaggio. Nella schermata delle opzioni, illuminare l'opzione "Credits" e premere ←, →, [L], [L], [L], [L], ↑, ↓. Apparirà un timer nell'angolo in alto a destra. Premere [X] ripetutamente su uno o più controller per ottenere più di trenta crediti.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Per ottenere un punteggio pari a 210.1%, andare nella Cappella Reale nel primo castello. Tenendo il confessionale sulla destra e la sinistra in direzione della grande spada. Rimanendo sul lato sinistro senza però entrare impugnare la spada e disegnare mezzo cerchio in avanti e in alto a sinistra, tenere premuto ↑ per due secondi poi premere ↓ + [O]. Quando la spada sta girando occorre trasformarsi in un pipistrello e andare verso la porta a sinistra. Se il trucco ha funzionato sarà ora possibile attraversare il muro e volare intorno al castello. Una volta ottenute le



Heaven Swords è necessario impugnarle entrambe e premere contemporaneamente **[X]** e **[O]** per attivare la mossa speciale.

CRASH BANDICOOT

Per accedere a tutti i 32 livelli, tutte le chiavi e le gemme premere:
[A], **[A]**, **[A]**, **[A]**, **[X]**, **[O]**, **[A]**,
[A], **[A]**, **[A]**, **[X]**, **[A]**, **[O]**,
[A], **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**, **[X]**,
[X], **[X]**, **[X]**

DESTRUCTION DERBY

BONUS TEAM
 Alla schermata contro la pirateria premere **[L1]**, **[←]**, **[O]** per la squadra Reflections.

PUNTI FACILI

Tenere premuti l'acceleratore **+** **→** per pochi secondi all'inizio di ogni gara.

INVULNERABILITÀ

Inserire al posto del nome "IDAMAGE!"

PIÙ AVVERSARI

Inserire "NPLAYERS" come nome per scegliere il numero di avversari computerizzati.

TRACCIATO RIDGE

RACER
 Selezionare la modalità 2 giocatori. Inserire RIDGE come nome per il primo giocatore e RACER per il secondo.

DESTRUCTION DERBY 2

TUTTE LE PISTE

Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "MACSRPOO".

CREDITI ANIMATI

Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "CREDITZ!"

CREDITI FILMATI

Scegliere la modalità campionato e inserire come nome "ToNyPaRk"

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

CONTO IN BANCA MODIFICABILE

Nella schermata di gestione della squadra premere **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[L3]** e **[L1]**.

SQUADRA PIÙ FORTE

Nella schermata di selezione delle squadre premere velocemente **[R1]**, **[L1]**, **[↓]**, **[↑]**, **[←]**. La squadra scelta avrà adesso un calcio molto potente.

ATTRIBUTI DEI GIOCATORI INFINITI

Nella schermata di gestione della squadra premere **[L1]**, **[L3]**, **[X]**, **[O]**, **[X]**.

CASTARE MAGIE TRE VOLTE

Per lanciare tre incantesimi in una volta sola occorre equipaggiare un personaggio con un Magic Materia + "All" Sssuort Materia. Serve inoltre una Barrier Materia con la magia Reflect imparata. Inaggiata una battaglia,

Vincent: finire il gioco con Sephiroth.
 Zax: finire il gioco con Vincent.

ELEMENTAL GEARBOLT

APRIRE LE OPZIONI DELLE BIBLIOTECHE

Per sbloccare le biblioteche finire il gioco alla difficoltà normale e andare nel menu opzioni.

EXCALIBUR 2555 AD

ENERGIA AL MASSIMO

Per guarirsi dopo aver messo il gioco in pausa premere **[A]**, **[A]**, **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**.

ENERGIA DELLA SPADA AL MASSIMO

Mettere il gioco in pausa e premere **[A]**, **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**.

SALTARE IL LIVELLO

Mettere il gioco in pausa e premere **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[A]**, **[A]**.

PASSWORD

- 1 **[O]**, **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**
- 2 **[O]**, **[X]**, **[A]**, **[A]**, **[X]**, **[O]**
- 3 **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[X]**
- 4 **[X]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**
- 5 **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[X]**, **[A]**
- 6 **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[A]**, **[A]**, **[O]**
- 7 **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[X]**, **[A]**
- 8 **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[A]**, **[A]**, **[O]**
- 9 **[A]**, **[X]**, **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**
- 10 **[A]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**, **[X]**
- 11 **[X]**, **[O]**, **[O]**, **[X]**, **[A]**, **[O]**
- 12 **[O]**, **[A]**, **[X]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**
- 13 **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[X]**, **[X]**, **[X]**

FANTASTIC FOUR

CLONI

Durante una partita a due giocatori premere **[▶]** e poi **[■]**, scegliere un personaggio diverso e premere **[X]**.

Quando il personaggio sta teletrasportandosi nel raggio blu premere **[▶]** e **[■]**.

OPZIONI EXTRA

Andare nel menu opzioni, illuminare TRAINING e premere **[L1]**+**[L2]**+**[R1]**+**[R2]** per attivare nuove opzioni.

FIFTH ELEMENT

Nel menu principale premere **[L1]**, **[L2]**, **[R2]**, **[R1]**, **[■]**, **[▶]**. Per la versione PAL invece premere **[O]**, **[O]**, **[L2]**.

FIFA '99

DENARO INFINITO

Nella schermata di configurazione della squadra, premere **[L1]**, **[L2]**, **[R2]**, **[R1]**, **[O]**, **[X]**, **[O]**, **[A]**, **[▶]**, **[■]**.

GIOCATORI SUPERSTAR

Entrare nella schermata di gestione della squadra, selezionare l'opzione trasferta, premere **[L2]**, **[L1]**, **[R2]**, **[R1]**, **[O]**, **[A]**, **[↑]**, **[↓]**, **[←]**, **[→]**, **[■]**. Se i codici sono stati inseriti correttamente si sentirà un suono. A questo punto venticinque dei migliori giocatori saranno disponibili.

SQUADRA ATLANTA ATTACK

Vincere la Coppa dei Campioni al livello di difficoltà professionale usando il Brasile. Selezionare la coppa personalizzata e scegliere "squadre internazionali".

SUPER GIOCATORI

Rinomina un qualsiasi giocatore con i seguenti nomi per incrementare le sue abilità:
 Crujff
 Beckenbauer
 Maradona
 Pelé
 Van Basten

FIGHTING FORCE

SELEZIONE DEL LIVELLO E INVINCIBILITÀ

Nella schermata principale tenere premuto **[←]** + **[O]** + **[L1]** + **[R2]** fino a quando appare la scritta "Cheat Mode". Scegliere velocemente OPTIONS e sarà possibile attivare l'invincibilità e scegliere qualsiasi livello.

SUPER COMBO

Con Hawk, prendere qualcuno e poi premere **[X]**, **[X]**, **[X]**, **[O]**, **[O]**, **[O]**, **[A]**.

VITE

Per ottenere le ULTIMATE LIVE, mettere il gioco in pausa e premere **[→]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[A]**, **[X]**.

FORSAKEN

Illuminare le opzioni e premere **[←]**, **[→]**, **[←]**, **[→]**, **[X]** per attivare i cheat.

PASSWORD

Livello 4: 5J9DNN1D
 Livello 5: 5N9XNN1F
 Livello 6: FSBDP43G

Livello 7: 80BJN880
 Livello 8: G4C4N4CK
 Livello 9: X8MLP4H2
 Livello 10: VDX2NXGM
 Livello 11: XK4QNDH4
 Livello 12: 4PFDN095
 Livello 13: STFNN8G6
 Livello 14: NYG4NOF7

FROGGER

SELEZIONE DEL LIVELLO E VITE INFINITE

Mettere il gioco in pausa durante il gioco e premere **[→]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[A]**, **[R1]**, **[L1]**, **[R1]**, **[L1]** e **[O]**.

VITE INFINITE

Mettere il gioco in pausa e premere **[→]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[A]**, **[X]**.

SELEZIONE DELLE ZONE

Mettere il gioco in pausa e premere **[→]**, **[O]**, **[A]**, **[O]**, **[A]**, **[R1]**, **[L1]**, **[R1]**, **[L1]**, **[A]**, **[O]**, **[↓]**.

GRADIUS GAIDEN

POWER-UP

Durante il gioco premere **[↑]**, **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**, **[←]**, **[→]**, **[←]**, **[→]**, **[X]**, **[O]**.

G-DARIUS

TUTTI I FILMATI

Nel menu opzioni premere scegliere "movie" e premere **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**, poi tenere premuto **[R1]** + **[R2]** + **[L1]** + **[L2]** e premere **[▶]**.

G-POLICE

INVINCIBILITÀ

Durante il briefing della missione, tenere premuto **[L1]** + **[L2]** + **[R1]** + **[R2]** + **[O]** + **[A]** + **[O]** e premere **[←]**. Se il codice è stato inserito correttamente si sentirà un suono.

ARMI E MUNIZIONI INFINITE

Nella schermata del caricamento delle armi tenere premuti **[L1]** + **[L2]** + **[R1]** + **[O]** + **[A]** + **[O]** e premere **[←]**.

MISSIONI SEGRETE

Inserire "PANTALON" come password. Se il codice è stato inserito correttamente in basso a destra apparirà la parola "Cheat". A questo punto entrare nel menu training per accedere le sei missioni segrete.

TRAFFICO CIVILE VELOCIZZATO

Inserire "BENIHILL" come password.

ATTIVARE LE SIRENE

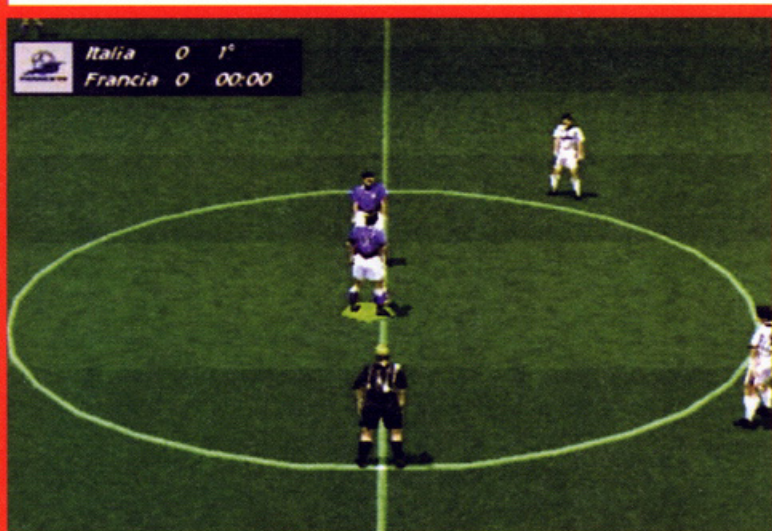
Inserire "WOOWOO" come password.

TELECAMERA EXTRA

Inserire "SSUACAM" come password. Adesso la telecamera cambierà inquadratura posizionandosi su di una vicina ai bersagli che esplodono.

PASSWORD DEI LIVELLI

- 1 MADGAV
- 2 DOLMAN
- 3 SONAGAV
- 4 ACEDUF
- 5 JOJOGUN
- 6 WENSKI
- 7 SAEGGY
- 8 MAZMAN
- 9 DAZMAN
- 10 DELUCS
- 11 ANDOOOO
- 12 KIMBCHS
- 13 ANDYMAC
- 14 YERMAN



- 15 OLLIEB
- 16 THEYOLK
- 17 TONYMASH
- 18 ANDYCROW
- 19 BIONIC
- 20 TSLATER
- 21 IAINTHOD
- 22 JONRITZ
- 23 CLAIREC
- 24 STEVEBOT
- 25 ANGUSF
- 26 EUANLEC
- 27 EDFIRE
- 28 STUBOMB
- 29 THONBOY
- 30 JIMMAC
- 31 PUGGER
- 32 ROSSCO
- 33 CAKEBOY
- 34 NIKNAK
- 35 SAGLORD

GRAND THEFT AUTO

CHEAT

Rinominare il proprio personaggio con uno dei seguenti codici:

- GROOVY - Tutte le armi
- WEYHEY - 9,999,990 punti
- BLOWME - Coordinate
- EATTHIS - Livello massimo
- THESHIT - Tutti gli accessori
- TURF - Tutte le città
- MADEMAN - Tutte le città e le armi
- BSTARD - Tutte le città, armi infinite e 99 vite
- FECK - Liberty City parte 1 e 2
- TVTAN - Sant' Andrea parte 1 e 2
- SATANLIVES - 99 vite
- EXCREMENT - Moltiplicatore x5
- CHUFF - Niente polizia
- PECKINPAH - Corazza, tutte le armi e una tessera per uscire di prigione
- URGE - Parte 1 e 2 di tutte le città eccetto Vice City
- INGLORIOUS - Tutte le città
- HANGTHEDJ - Tutte le città, molti soldi, tutte le armi e un pappagalio

GRID RUNNER

Catturare tutte le bandiere.

Scegliere "► Game" dal menu principale e "Restore Game" per andare nella schermata "Enter Password".

Inserire la password ↓, [A], →, [X], →, ↑, →, [O], [X], ↓ e premere [B]. A questo punto sarà sempre necessario catturare tutte le bandiere per vincere.

CATTURA FACILE

Inserire nella schermata "Enter Password" la seguente sequenza: ↑, [A], [X], →, ↑, [A], [O], ↓, →, ↓ e premere [B]. Iniziare il gioco senza nessuno che ostacola la cattura delle bandiere.

GUNNERS HEAVEN

CHEAT

Per inserire i seguenti codici è necessario guardare tutta la presentazione. Quando appare la schermata dei titoli tenere premuto [L1] + [L2] + [R1] + [R2] e premere [B]. Le parole "PUSH START" diventeranno "SECRET CODE" con due lettere modificabili usando ↑ e ↓ per cambiare la prima lettera, [A] e [X] per la seconda.

DEBUG MODE

Dopo aver abilitato i cheat inserire il codice

MA e premere [B].

Cambiare il codice con SV e premere [B]. I comandi successivi devono essere inseriti usando il controller 2:

- ↑ Armi potenziate per 10 secondi
- ↓ Modalità voice
- ← Cambia il mirino
- Salta l'area e disabilita l'invincibilità
- [A] Attiva l'invincibilità
- [O] Aumenta le bombe
- [X] Cambia il tipo di arma
- [B] Aumenta il power-up delle armi per 30 secondi

HEART OF DARKNESS

Tenere premuti [L1] + [L2] + [R1] + [R2] sul controller due e accendere la PlayStation. Continuare a tenere premuti i bottoni fino a che appare il menu principale. Scegliere "Load Game" dalla schermata "Treehouse" per selezionare qualsiasi livello o scegliere l'opzione "Show Cinematics" che permette di vedere qualsiasi sequenza in FMV.

IMPACT RACING

TUTTE LE ARMI

Per ottenere tutte le armi inserire la password "ALLTOOLEDS".

LIVELLI BONUS

Per accedere ai livelli bonus inserire la password "BONUS.LIVELLOS".

INVINCIBILITÀ

Inserire la password "I.AM.IMMORTAL".

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per selezionare qualsiasi livello, inserire la password "RABBITBADGER".

MUNIZIONI INFINITE

Inserire la password "LOADSOFSTUFF".

INDEPENDENCE DAY

NUOVE OPZIONI

Andare nel menu delle opzioni e inserire il nome "MR HAPPY". Passare rapidamente alla schermata per la selezione del gioco e premere ←, →, [O], [A], [X], ↓. Questo codice attiva i seguenti trucchi e permette di scegliere il proprio aereo.

INVINCIBILITÀ

Inserire la password "LIVE FREE".

Selezione del livello.

Inserire la password "FOX ROX". È ora possibile scegliere tutti i seguenti livelli:

Livello	Easy	Medium	Hard
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
New York	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LSMX	LLSQX
Moscow	NL9HW	NL9MX	NL9QX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Mothership	399HG	399MH	399QH

IRON & BLOOD

GIOCARE COME LORD OF CHAOS

Nella schermata di selezione del personaggio premere ↑, ↑+←, ←, ↓+←, ↓, [A] + [X].

GIOCARE COME MINION OF CHAOS

Nella schermata di selezione del personaggio premere [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + ↑ + [X].

GIOCARE COME MINION OF ORDER

Nella schermata di selezione del personaggio premere ← + [O], → + [O].

GIOCARE COME STRAHD

Nella schermata di selezione del personaggio premere ↑, →, ↓, ←, [R1], [R2], [L2],

KILLING ZONE

GIOCARE COME IL BOSS

Nel menu principale tenere premuti [L1] + [R2] + [O] + [B] per cinque secondi, lanciare una partita a giocatore singolo e scegliere un personaggio.

LEMMINGS 3D

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per selezionare il livello inserire la password LAMPWICK, illuminare END e premere [X]. Scegliere un livello di difficoltà e scegliere PLAY.

PASSWORD

Codice	Livello	Codice	Livello
N/P	01	CABOCEER	41
BLIMBING	02	GEROPIGA	42
FANAGALO	03	BONTEBOK	43
DRICKSIE	04	EMPYREAL	44
KURTOSIS	05	LANGLAUF	45
GREGATIM	06	NANNYGAI	46
WALLARCO	07	SARATOGA	47
AVENTAIL	08	QUINTAIN	48
GAZOGENE	09	MUSQUASH	49
JINGBANG	10	ZOMBORUK	50



DIALAGE	11	SKILLING	51
BUNODONT	12	WOBEGONE	52
NAINSOOK	13	BINDIEYE	53
YAKIMONA	14	FRAXINUS	54
FUMITORY	15	LINDWORM	55
CINGULUM	16	CURLICUE	56
BESLAYER	17	HANEPOOR	57
ANABLEPS	18	IDEMQUOD	58
QUINCUNX	19	BLANDISH	59
TARLATAN	20	MALAGASY	60
KAMACITE	21	CHORIAMB	61
GUMMOSIS	22	GARGANEY	62
PRODNOSE	23	KAOLIAN	63
NGULTRUM	24	MAROCAIN	64
COTTABUS	25	OBTEMPER	65
BEDAGGLE	26	TASTEVIN	66
EPICALYX	27	VELLOZIA	67
HOMALOID	28	BORACHIO	68
LALLYGAG	29	JACKAROO	69
BILABIAL	30	COOLAMON	70
CACOFAGO	31	BANAUSIC	71
METAVURT	32	FABURDEN	72
SLOWBURN	33	RECKLING	73
PELLUCID	34	MIRLITON	74
MAKIMONO	35	OPAPANAX	75
KHUSKHUS	36	BIMBASHI	76
DISPLODE	37	CAATINGA	77
RACAHOUT	38	PENSTOCK	78
ORGULOUS	39	SPRINGAL	79
DUNCEDOM	40	BABIRUSA	80

lanciare la magia Reflect sul proprio gruppo, lanciare la magia connessa alla "All" Materia sempre sulla propria squadra. A questo punto l'incantesimo si rifletterà su di voi e finirà inesorabilmente sul nemico per ben tre volte con una spesa di mana minima.

CHOCOBO

Durante le gare con un chocobo, tenere premuti [L1] + [L2] + [R1] + [R2] per aumentare la velocità. Per aumentare la forza premere invece [R1] + [R2].

VITE FACILI

Con questo codice sarà possibile recuperare energia durante i combattimenti senza troppi problemi. Ingaggiare una battaglia e non appena l'energia dei personaggi cala rigenerarla. Non appena è stata lanciata la magia di rigenerazione aprire lo sportello della PlayStation e far lanciare una seconda magia da un personaggio. Mentre lo sportello rimarrà aperto la magia di rigenerazione continuerà a funzionare.

SOLDI FACILI

Per ottenere facilmente denaro in grandi quantità, una volta ottenuto un "All mateira", è necessario rimuoverlo, rimpiazzarlo con uno nuovo e venderlo. Per ogni "All" venduto sono ben 1.4 milioni di "gils", abbastanza per accumulare una bella somma di denaro.

GRAN TURISMO

CONCEPT CAR

Per ottenere la Dodge Concept Car, che non si può comprare, bisogna vincere la gara British vs US.

SOLDI FACILI

Il modo più facile per guadagnare soldi è gareggiare tutte le qualificazioni di notte. In questo modo si ricevono 20.000 \$.

AUMENTARE L'ACCELERAZIONE

Per accelerare più velocemente mettere in folle durante il conto alla rovescia. A questo punto continuare a far salire il contagiri al massimo e di nuovo al minimo il maggior numero di volte prima del via. Per attivare tutti i bonus nella modalità arcade è necessario vincere ogni singolo tracciato con ogni macchina ai tre livelli di difficoltà.

ODD WORLD: ABE'S EXXODUS

LEVEL SKIP

Durante il gioco tenete premuto [R1] e poi premete di seguito [O] [O] [X] [X]

SALTI PIÙ ALTI

Nel menu principale premere ←(2), ↑(2), →(2), ↓(2), [□], [△], [X].

GLI ALTRI CONCORRENTI LIMITATI A 50 KM/H

Nel menu principale premere [□], [△], [→], [←], [L], [R], [X].

VINCERE L'ULTIMO CAMPIONATO

Nel menu principale premere [R2], [L2], ↑(2), [□](2), ↓(2), [R], [□], [△], [□], ↑, ↓, R, [△], [R2], [L], [□], [R2], [L2](2), ↑, ↓, ↑, [□], [□], [△].

S.C.A.R.S.

TRUCCHI VARI

Andate nella schermata delle password e inserite uno dei seguenti codici:

- ALLVID: tutte le macchine
- ZDPEAK: tutte le gare
- RUNNER: Cheetah car
- RATTLE: Cobra car
- MYSTER: Phanter car
- DESERT: Scorpion car
- GLASSX: accesso alla Crystal Cup
- ROCKY: accesso alla Diamond Cup
- XPERTS: accesso al Challenge Mode

SPYRO THE DRAGON

99 VITE

Durante il gioco premete i seguenti tasti, ed avrete guadagnato come per magia 99 belle vitozze: [□](6 volte) [□]↑[□]←[□]→[□].

ACCESSO A TUTTI I LIVELLI

Per avere accesso a tutti i livelli mettete in pausa il gioco, andate nella schermata dell'inventario, e premete i seguenti tasti: [□][□]←→←→←→[□]↑↓. A questo punto andate da un "ballonist" e avrete accesso a tutti i livelli.

DEMO DI CRASH BANDICOOT 3: WARPED!!!

Per giocare il demo dell'ultimo gioco della serie che vede protagonista il simpatico peramele, semplicemente premete contemporaneamente [L1]+[△] nella schermata dove compare la scritta "Press Start". Voilà.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

MODALITÀ DI GIOCO NASCOSTA

Per avere accesso a una nuova modalità di gioco, entrate nella pratica e premete rapi-

damente i seguenti tasti:

[□]↑↑→↑↑→↑↑[□]. Se avrete avuto abbastanza velocità, sentirete una voce dire "here comes a bonus game", a conferma del funzionamento della gabola: la nuova modalità sarà ora accessibile dalla pratica.

GIOCATORI SEGRETI

Per avere altri lottatori con cui pestarsi allegramente, andate nella schermata "Mode Select" e posizionatevi col cursore sulla modalità di pratica, quindi premete

[□]↑↓→[□]. Se tutto è stato svolto correttamente udirete una voce dire "here comes a new challenger" (frase storica dei picchiaduro...).

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

Trucchi tigrati

Premete i seguenti tasti nella schermata della mappa, dopo cioè che avrete terminato un livello qualsiasi:

• Map screen cheat: il primo da attivare, dato che senza di questo gli altri non funzionano. I tasti da premere sono:

- Selezione del livello: [R2][△][R2][△]↓[□].
- Selezione della storia: [□]↓[△]↑→←←[L1].
- Selezione della storia: [R2][△][R2][△]↓[□]↑←→↓↑[L2].
- Crediti: [R2][△][R2][△]↓[□].
- Debug Mode: [□]↑↓←→[R1].
- Debug Mode: [□]↑[L1]+[L2]+[R1]+[R2].

SOVIET STRIKE

CODICI

Inserite i seguenti codici nell'apposita schermata delle password:

- ANGRYLOCAL: la gente vi seguirà ovunque
- GHANDI: i nativi adoreranno il vostro mezzo
- QUAKER: pace mondiale
- DAVEDITHER: armi più potenti
- DRBENWAY: danni raddoppiati
- MOUNTADEW: carburante infinito
- IAMWOMAN: armor infinita
- THEBIGBOYS: munizioni, carburante e tentativi infiniti
- SADISSA: 4 tentativi
- NOSFERAT: 7 tentativi
- STRANGELUV: munizioni infinite
- EARTHFIRST: carburante infinito

• VULTURE: doppia autonomia

• FUGAZI: munizioni, carburante e tentativi infiniti

• MIDNIGHOIL: munizioni e carburante infiniti, ed elicottero invincibile

PASSWORD PER I LIVELLI

Come al solito le password sono da inserire nell'apposito menu. Inoltre, una volta che ne avrete inserito una, se invece di premere [▶] premete [△] per cancellare ciò che avrete scritto ed inserite ELVISLIVES, avrete vite infinite.

- Livello 1: worstcase
- Livello 2: grandtheft
- Livello 3: grozney
- Livello 4: chernobyl
- Livello 5: civilwar

TALES OF DESTINY

UN NEGOZIO SEGRETO

Il negozio segreto di lenti si trova su di un'isoletta bianca appena a sud di Hermez. Per raggiungerlo semplicemente attraversate a piedi la foresta.

MODALITÀ A DUE GIOCATORI

Nella prima parte del gioco l'apparentemente inutile Channeling Ring vi darà la possibilità di poter usufruire di una modalità multigiocatore. Semplicemente equipaggiate il personaggio sotto a Stahn di questo Channeling Ring, dopodiché premete più volte il tasto [■] sul secondo controller: il computer vi darà la possibilità di scegliere un altro personaggio, e se avrete più Channeling Ring potrete addirittura usufruire del Multi-Tap!!!

TENCHU: STEALTH ASSASSIN

TUTTI I SEGRETI E LE MOSSE

Andate nella schermata di selezione degli oggetti, dopodiché premete i seguenti tasti: [R1]+[L1] ↑[△]↓[X]←[□]→[□]; poi più lentamente [L1][R1][L2][R2]▶. Per avere accesso a tutto 'sto popò di roba, premete [L2]+[R2].

UN NUOVO COSTUME PER AYAME

Nella schermata di selezione degli oggetti, premete i seguenti tasti: ←←↓↓[□][□][△][△]. Ora potrete scegliere di usare il terzo costume di Ayame.

TUTTI GLI OGGETTI E GLI SPECIAL

Ancora nella schermata di scelta degli oggetti, tenete premuto [R1], dopodiché premete in sequenza: ←←↓↓[□][□][△][△].

DEBUG MODE

Per accedere al Debug Mode pigiate [▶], tenete premuti [L1]+[R2], poi in sequenza premete ↑[△]↓[X]←[□]→[□]. Rilasciate e [L1]+[R2] premete [L1][R1][L2][R2]: lo schermo dovrebbe tremare. Ora premendo [L2]+[R2] avrete accesso al Debug Mode, dal quale potrete scegliere le armi che solo i vostri avversari potevano usare, come le pistole, le frecce ecc.

GLI OGGETTI SONO TROPPO POCHI?

Nella schermata di selezione degli oggetti tenete premuto [L2] e poi premete i seguenti tasti: ←←↓↓[□][□][△][△].

INVINCIBILITÀ

Per essere tutti miei emuli (non lo sapevate che sono invincibile?), durante il gioco premete [▶] per richiamare il menu, dopodiché tenete premuti [■]+[□] e premete di nuovo [▶].

mete ← [□].

• DEVILOT (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [■], quindi premete ←←←↓↓↓. Quando il cronometro segna 10 secondi, premete [□].

• DEVILOT (giocatore 2): andate su Felicia, tenete premuto [■], quindi premete →→→↓↓↓. Quando il cronometro segna 10 secondi, premete [□].

• LEI LEI (giocatore 1): andate su Morrigan, tenete premuto [■], quindi premete → [□].

• LEI LEI (giocatore 2): andate su Felicia, tenete premuto [■], quindi premete ← [□].

TEKKEN

PERSONAGGIO SEGRETO

Per utilizzare il personaggio segreto "basta" eliminare tutte le navi nemiche in Galaga. Lo troverete nella schermata di selezione del lottatore ad aspettarvi.

DOPPIO A GALAGA

Quando il gioco sta caricando, premete sul secondo controller ↑+[L1]+[△]+[X]. Su, dite grazie a mamma Namco, che vi dà i gettoni per giocare in due al giuochino elettronico...

HEIHACHI SUPERSTAR

Volete vedere questo esibizionista lottare nella schermata dei titoli? Bene, basta premettere [L1]+[L2]+[R1]+[R2] e tenerli premuti finché Haihachi non inizierà a tirar cartoni a destra e a manca.

TEKKEN 2

LOTTATORI PANZONI

Per avere il personaggio trasformato in un bigné deambulante, semplicemente tenete premuto [■] quando selezionate il vostro lottatore preferito (mi raccomando, deve essere il vostro preferito, altrimenti il trucco non funziona...).

NUOVA VISUALE

Per vedere il gioco sotto un altro occhio, tenete premuto [L1]+[L2] quando scegliete il vostro personaggio. Questo trucco funziona solo se avete tutti i lottatori selezionabili.

SBEFFEGGIO

Per sbeffeggiare l'avversario appena battuto, tenete premuto il pugno destro o sinistro o il calcio destro o sinistro. Non tutti i personaggi possiedono le varie pose di autostima.

TOCA

Questo gioco ci propone davvero una valanga di codici per tutti i gusti, per inserirli basta metterli al posto del vostro bellissi-



mo nome (se il trucco ha funzionato udirete una voce dire: "cheat mode enabled"):

- CMMAYHEM: avversari grintosi
- JHAMMO: tutte le piste
- CMHANDY: mani enormi
- CMGARAGE: auto bonus
- CMTOON: orizzonte a cartoni animati
- CMDISCO: riscopriamo gli anni '70!!!
- XBOOSTME: dopiamo il nostro mezzo!!!
- FLEX: Flex car
- CMCHUN: visuale go-kart
- CMCOPTER: visuale dall'elicottero
- CMLOGRAV: bassa gravità
- CMSTARS: cielo stellato (è vietato appartarsi ai bordi della pista con le fidanzatine)
- CMNOHITS: disabilita le collisioni
- CMMICRO: visuale dall'alto
- CMRAINUP: scenda la pioggia su di noi!!!!!!
- CMFOLLOW: Trackside camera view

TOMB RAIDER

TUTTE LE ARMI

Per poter usufruire di tutto l'arsenale di Lara, premete i seguenti tasti nella schermata dell'inventario (in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default Controls: **[L1] [A] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1]**
- Control method 2: **[A] [O] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1]**
- Control method 3: **[A] [R1] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1]**

LEVEL SKIP

Richiamate l'inventario e premete la seguente sequenza di tasti (come prima in base al metodo di controllo utilizzato):

- Default controls: **[L2] [R2] [L1] [O] [L1] [R2] [L2]**
- Control method 2: **[L2] [R2] [A] [L1] [O] [A] [R2] [L2]**
- Control method 3: **[L2] [R2] [A] [L1] [N] [A] [R2] [L2]**

TOMB RAIDER II

TUTTE LE ARMI O SALTO DI LIVELLO

Per usufruire di tutto 'sto popò di roba semplicemente dovete fare un passo a sinistra, uno a destra, e uno ancora a sinistra (strafe), tenere premuto il pulsante per camminare quindi fare un passo indietro e uno avanti, girarsi di 360° per tre volte, quindi saltare in avanti e premere e tenere premuto in aria il tasto della capriola, e il gioco è fatto.

FLARE INFINITI

Per avere flare infiniti semplicemente premete durante il gioco **[L3]** quattro volte. L'inventario non li mostrerà, ma voi potrete usufruirne tutte le

SELEZIONE DEL LAYOUT DEI LIVELLI

Per poter scegliere fra tre diversi layout del livello, nella schermata di scelta del livello, tenete premuto **[R1]** e poi premete **←←↓↓□□△△**.

THEME HOSPITAL

PASSWORD PER I LIVELLI

Inserite una delle seguenti password nell'apposita schermata:

- Livello 2: **△□□△△□□□**
- Livello 3: **□□△□□△□□**
- Livello 4: **□△□□□△□□**
- Livello 5: **□△□□□△□□**
- Livello 6: **□△□□□△□□**
- Livello 7: **□△□□□△□□**
- Livello 8: **△△□□□△□□**
- Livello 9: **△□□△□□△□**
- Livello 10: **□□□△□□□□**
- Livello 11: **△□□□△□□□**
- Livello 12: **□□□□□□□□**

TEST DRIVE 5

AUTO, TRACCIATI E ALTRO

Per attivare i seguenti gaboloni, inserite i seguenti codici al posto del vostro nome

- RONE: accesso a tutte le macchine
- MTHREE: tutti i tracciati
- NOLIFE: 3 auto bonus
- VRSIX: Cop Chase Mode
- SPURT: Super Arcade Mode

IL VIDEO DEI FEAR FACTORY

Per poter vedere il video di Replica, la canzone dei cattivissimi Fear Factory, scegliete l'opzione "Full Race", poi "Drag Race".

Vincete la corsa e inserite come nome "auxyra", quindi tornate alla schermata principale e una nuova opzione sarà presente: "Fear Factory Video". Enjoy!!!

TIME CRISIS

CHEAT MENU

Nella schermata dei titoli, dopo che avete calibrato la pistola, sparate due volte nello spazio vuoto della "R" di Crisis (cioè nel cerchietto in alto), poi altri due colpi al centro dei crosshairs sopra il titolo (chi capisce che caspita è un crosshair vince una serata galante col sottoscritto... ho cercato su qualsiasi tipo di dizionario, ma la parola proprio non esiste. Ho comunque deciso di mettere il trucco dato che bene o male sopra al titolo ci sarà qualcosa, no? Allora via coi tentativi!!!).

LIVELLO FACILE

Per avere a disposizione cinque vite invece che tre nel Normal Story Mode, sparate fuori dallo schermo quando dovreste scegliere fra Normal Play o Time Attack: apparirà la parola Easy in parte a Normal Play.

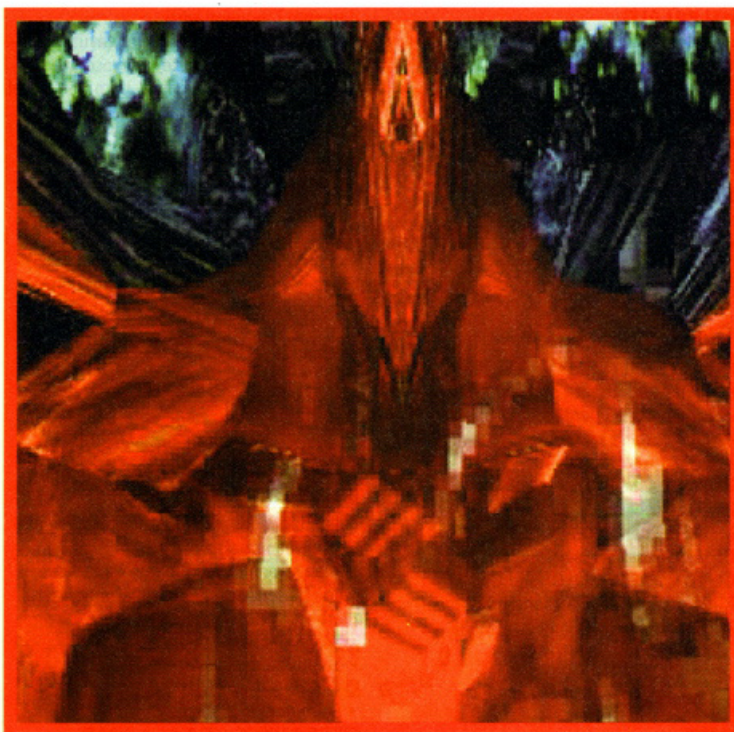
TOMBA!

TRUCCHI VARI

Per cambiare il colore dei capelli del vostro eroe preferito, nella schermata delle opzioni tenete premuto **[R1] + [L1] + [L3] + [A]**, dopodiché premete **←↓↑↑→↓←**. Potrete così donare colorazioni ai capelli di Tomba che nemmeno se fosse caduto in un bidone di plutonio da piccolo avrebbe mai potuto avere!!!

TOCA 2

GABOLE ASSORTITE



Come ormai da tradizione Codemasters, per attivare le gabole dovreste sostituire il vostro nome a uno dei seguenti codici:

- MECHANIC: tutte le macchine
- BIGLEY: tutti i tracciati
- BCASTLE: bumper cars
- DUBBED: distruzione totale!!!
- LONGLONG: endurance mode: gara da 40 giri
- ELASTIC: expandable track
- LUNAR: volaaaaaaare, ooooooohooooo
- JUSTFEET: si vedono solo le ruote
- CASTLETRIPPY: sfondo psichedelico
- MINICARS: visuale tipo Micro Machines
- FASTBOY: macchine veloci

TRIPLE PLAY '99

HOME RUN AUTOMATICO

Durante il gioco tenete premuti **[L1] + [L2] + [R1] + [R2]**, dopodiché premete **[A] [O] [X] [O] [A] [O]**.

STADI BONUS

Alla schermata di scelta degli stadi, premete i seguenti tasti, ed il gioco è fatto: **[L2] [L1] [R1] [R2] [R2] [L1] [R1] [R2]**. Una voce griderà "Triple Play 99" a conferma del funzionamento del trucco: ora saranno selezionabili gli stadi Antica Roma (!!!), Neo-Vancouver, e Enytown USA.

TIRIAMO FUORI IL REGISTA

CHE C'È IN NOI

Durante il gioco, tenete premuti **[L1] + [L2] + [R1] + [R2]**, dopodiché premete i seguenti tasti: **→ ←↑↓→ ←**. Un suono confermerà l'entrata in funzione della gabola. Per controllare la telecamera usate tutti (!!!) i tasti del joypad, esclusi **[L3]** e **[R3]**.

V-RALLY

TRUCCHI VARI

Quando appare il logo della Infogrames (quell'animale che assomiglia a Nimrod), premete velocemente **SU, GIÙ, TRIANGOLO+CERCHIO**: dovrebbero apparire le parole

"Lock Off". Ora potete inserire uno dei seguenti codici, (avendo però l'accortezza di tenere premuto l'ultimo tasto della serie fino a quando non avete scelto la lingua):

- Nessun limite di tempo: **← + [L1]**
- 18 piccole piste extra: **← + [L2]**
- Ricominciare l'Arcade Mode: **← + [R2]**
- Debug Mode: **← + →**
- Tutti i cheat: **← + [L2] + [L3] + [R1] + [R2]**

VIGILANTE 8

CODICI

Entrate nella solita schermata della password e inserite uno dei seguenti codici:

- Difficoltà estrema: HARDEST OF ALL
- Invincibilità: I WILL NOT DIE
- Diminuisce la gravità: REDUCE GRAVITY
- Stessi personaggi nella modalità a due giocatori: SAME CHARACTER
- Nessun nemico: GO SIGHTSEEING
- Ruote da bigfoot: MONSTER WHEELS
- Missili a ricerca più potenti: DEADLY MIS-SILE
- Tutti i personaggi, i livelli, e l'Alieno: WMNNWLHTSCUCLH
- Tutti i filmati: SEE ALL MOVIES

AUTO SEGRETE

Andate nella schermata di selezione del controller e premete velocemente i seguenti tasti: **↑↑↓↓← → → [X] [O] [O] [A] [A]**.

VMX RACING

GABOLONI

Per attivare i seguenti trucchi premete la sequenza di tasti indicata durante il gioco:

- Disco Mode: **[X] [O] [X] [X] [A] [A] [X]**
- Display Coordinates: **↓↑←↑↓→→↓**
- Paint Mode: **[A] [X] [A] [O] [O] [X] [X]**
- Techno-Funk song: **←↑→→←↓↓**
- View movies: **[X] [O] [O] [O] [A] [A] [O]**
- Wave Landscape: **↑←→ →↓↑↓↑**

WCW NITRO

CODICI PER VERI WRESTLER

SOLUZIONI

METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid è probabilmente uno dei giochi con il maggior numero di segreti e curiosità di questi ultimi tempi, come facevamo quindi a lasciarvi senza un'esauritiva soluzione e guida a ogni singolo aspetto del gioco? Non potevamo, semplice. Lasciatevi guidare da PSW in un mondo di spie, contrabbando e terrorismo!

DUE PAROLINE PRIMA DI INIZIARE...

Metal Gear Solid, come penso saprete già, è un gioco piuttosto particolare, nel quale è importante soprattutto muoversi con cautela e fare di tutto per non farsi scoprire. Spesso, tuttavia, vi sono alcuni oggetti che, sebbene non fondamentali per l'esito dell'avventura, potrebbero rivelarsi interessanti da utilizzare: il problema con questi oggetti è che normalmente per prenderli vi farete scoprire (cosa che intaccherà il vostro codename), o perderete energia, oppure semplicemente sprecherete tempo (e anche questi aspetti influiscono sul codename). Il mio consiglio è di tirare dritto e ignorare tutti gli oggetti e le comunicazioni via codec che non siano strettamente necessari per proseguire, e su questo ho basato l'intera soluzione, in modo da concludere la missione nel migliore dei modi. Allo stesso modo, per quanto la soluzione possa aiutarvi a capire cosa fare e cosa non

fare, gran parte del lavoro rimane comunque a voi e alla vostra abilità nel nascondervi: detto questo, cominciamo pure...

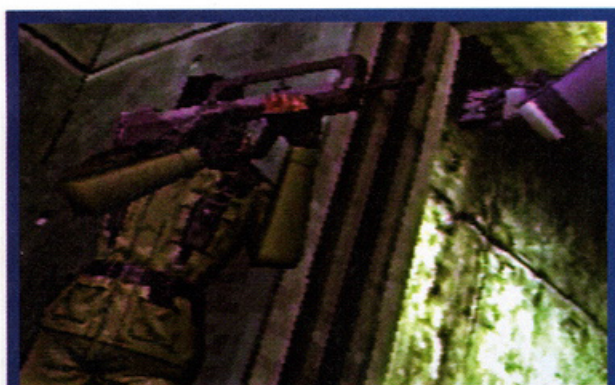
DOCK

La prima parte della vostra avventura è piuttosto semplice, ma potrebbe essere complicato eseguirla seguendo lo "spirito del gioco", vale a dire senza farsi scorgere o sentire dalle guardie e senza uccidere nessuno. Dal momento che sul manuale del gioco è presente una dettagliata mappa della zona (sempre che non vi siate rivolti all'amico pirata, spero proprio di no...), direi che non c'è nulla di particolare da aggiungere: prendete la razione nell'acqua, dietro di voi, e poi cercate di utilizzare tutti i ripari per raggiungere il montacarichi nell'angolo in alto a destra. Aspettate lì che arrivi l'ascensore e, non appena la guardia che ne scenderà si sarà allontanata un poco, correteci sopra.

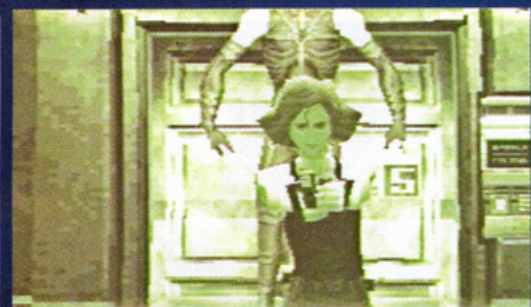
HELIPORT

Anche questa zona è piuttosto semplice se vi muovete con attenzione e cercate di tenere bene a mente che il vostro obiettivo è quello di raggiungere il cunicolo sulla passerella in fondo, e non di uccidere le guardie o raccogliere tutti gli oggetti. Correte verso la zona dalla quale è appena decollato l'Hind e, facendo attenzione a come si muovono i fasci di luce, prendete le granate Chaff al centro e dirigetevi verso il camion di fronte a voi (è consigliabile superare i fasci luminosi in due fasi distinte: prima aspettate che quello più vicino a voi cominci a muoversi e corretegli dietro seguendo il muro alla vostra sinistra. Poi, uscite dalla piattaforma d'atterraggio in modo che l'altro fascio di luce vi superi, recuperate le granate, e uscite di nuovo a sinistra). Salite sul cassone del camion e prendete la Socom, quindi andate verso le scale alla vostra destra e usate i due blocchi per sottrarvi alla vista della guardia. Lanciate una granata Chaff in modo da confondere la telecamera di sicurezza e salite per le scale, fermandovi a metà per vedere se il soldato di sentinella sulla passerella superiore è nei paraggi. Se la strada è libera,





Tu parli troppo.



dimmi...io ti piaccio?

salite e nascondetevi dietro il blocco lì vicino. Attendete che la guardia arrivi, si guardi intorno e cominci a tornare indietro, quindi seguitela senza fare rumore e, non appena arrivati all'altezza del condotto dell'aria, entrateci.

TANK HANGAR

Proseguite lungo il condotto, e calatevi direttamente nell'hangar (se vi affacciate alle grate mentre siete nel condotto, potreste carpire alcune informazioni utili come la posizione del direttore della Darpa e la presenza di un altro, misterioso, prigioniero). Prendete la cassa di granate Chaff vicino a voi e usatene una per superare la prima telecamera di sicurezza.

Entrate nel magazzino che trovate aperto e lanciate un'altra granata Chaff per prolungare l'effetto di distorsione e non farvi scoprire mentre prendete il visore termico, che risulterà utilissimo in più di un'occasione.

Proseguite lungo la passerella e usate la vostra ultima granata Chaff per la telecamera vicino alle scale, quindi scendete e, facendo molta attenzione alle guardie, andate verso l'ascensore (è accanto alle scale), premete il pulsante giallo e aspettate che arrivi. Evidenziate B1, sul quadro comandi, per andare nella zona delle celle.

CELL

Correte lungo il corridoio di fronte a voi e salite sulla scala a pioli che incontrerete. Ignorate la prima apertura laterale del condotto di ventilazione, e percorretelo sino in fondo per arrivare alla grata sopra la cella del direttore della Darpa: premete il tasto

azione per entrarci e parlate con lui sino alla sua morte, quindi selezionate la tessera di livello 1 e uscite dalla cella.

Purtroppo per voi verrete scoperti come dei lameracci dalla gentil donzella che, mentre voi chiacchieravate tranquillamente con il direttore, è riuscita a uscire dalla propria cella e a rubare vestiti e fucile alla guardia (un vero genio, lo incontrerete ancora durante il gioco e riuscirà a rendersi nuovamente ridicolo). Mentre siete lì a parlare di voi, un mezzo esercito di guardie farà irruzione nella stanza e dovrete compiere le prime uccisioni obbligatorie del gioco: equipaggiate le razioni e la Socom e cercate di non farvi colpire troppe volte (a un certo punto le guardie lanceranno tre granate nella stanza, mettetevi accanto alla porta per evitare di essere danneggiati). Dopo che avrete eliminato tutti i soldati, usate l'ascensore per andare nell'armeria, che si trova esattamente sotto di voi.

ARMORY

Usate il visore termico per individuare le botole nei corridoi e cercate l'esplosivo C4 che si trova in una delle stanze. Attaccatelo alle zone di muro non dipinte (ce ne sono due sulla parete dalla quale siete entrati, e una su quella opposta) e fatelo esplodere per avere accesso a delle nuove stanze piene di oggettini interessanti e a un corridoio.

Alla fine di quest'ultimo, sulla parete sinistra, c'è un'altra sezione di muro da far esplodere e, alla fine del nuovo

Armi

SOCOM

È la pistola che trovate nelle primissime fasi dell'avventura e, sebbene abbia un sistema di puntamento molto più efficace del Fa-Mas, non si rivela di grande utilità. È possibile aggiungerci un silenziatore per uccidere le guardie senza farsi scoprire.

FA-MAS

Simpatico fucilino d'assalto che risulterà utile in tutte le fasi in cui sarete costretti ad affrontare dei nemici. Molto dannoso, soprattutto se sparate correndo (quadrato+X). Decisamente difficile da manovrare in maniera decente.

PSG-1

Il fucile di precisione serve principalmente per gli scontri con Sniper Wolf, ma il fatto che usandolo si possa uccidere una guardia con un solo colpo e senza farsi scoprire lo rende utile anche in altre evenienze.

NIKITA

Missili teleguidati che utilizzerete solo in alcune specifiche fasi di gioco, piuttosto dannosi se utilizzate la visuale in prima persona per controllarne la direzione.

STINGER

È l'unica arma in grado di danneggiare l'Hind e, successivamente, il Metal Gear. Piuttosto utile anche per distruggere le telecamere da una certa distanza e contro Raven, si rivela assolutamente inadatto agli scontri con le guardie (e vorrei anche vedere).

CHAFF GRENADE

Causano distorsioni che mandano in tilt le telecamere ma, purtroppo, anche il vostro radar. Decisamente una delle armi più utili del gioco.

STUNT GRENADE

Stordiscono i nemici con un bel lampo di luce ma, ogni volta che ne usate una, verrete automaticamente individuati. Tenetele per la scalata della torre di comunicazione.

GRENADE

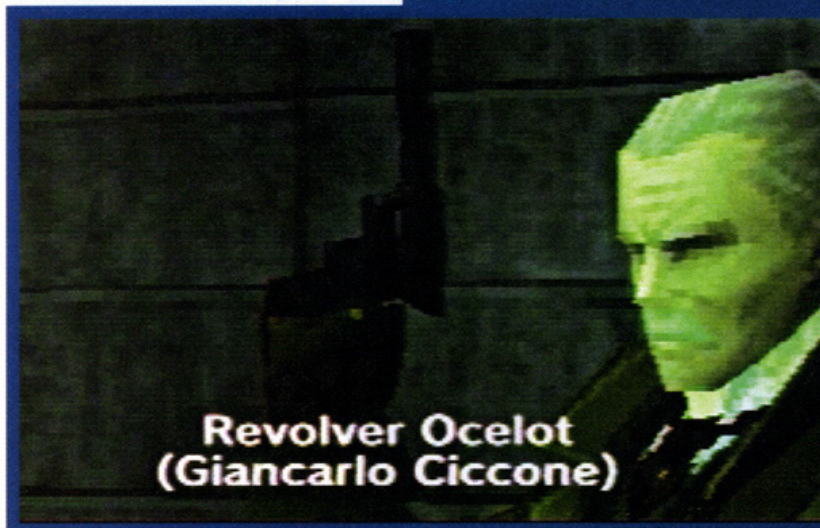
Semplici bombe a mano. Vagamente inutili.

CLAYMORE

Mine antiuomo che potete raccogliere qua e là durante il gioco, si rivelano molto utili nello scontro con Raven e per uccidere il topo che, nel finale, si pappa la vostra scheda Pal.

C4

Esplosivo da appiccicare ai muri (o alla schiena delle guardie, se siete abbastanza abili) e da far esplodere con un simpatico telecomando.



Revolver Ocelot
(Giancarlo Ciccone)

Frequenze Codec

Roy Campbell: 140.85
informazioni generali.

Naomi Hunter: 140.85
informazioni sui nanoidi e sulla terapia genetica.

Mei Ling: 140.96
Salvataggi e insulti
proverbi cinesi.

Natasha Romanenko: 141.52
Informazioni trascurabili sulle
testate nucleari.

Master Miller: 141.80
Nulla di utile.

Meryl Silverburgh: 140.15
Aiuti durante l'avventura.

Otacon: 141.12
Aiuti per superare i sistemi di
sicurezza durante l'avventura.

Gola Profonda: 140.80
Informazioni sui vari pericoli,
non potete contattarlo ma
dovete aspettare che vi
chiami lui.

*Ci sono dicerie che
selezionando l'ultimo slot
disponibile nel menu delle
frequenze si ottenga la
possibilità di ascoltare le voci
dei programmatori.*

Oggetti

BINOCOLO

Potete divertirvi a spiare i nemici da lontano.

SIGARETTE

Hanno una funzione simile a quella del diazepam quando usate il PSG-1 (sebbene siano meno efficaci) e vi permettono di intravedere i laser rilevatori. Mentre le utilizzate potete essere individuati per il fumo e perdetevi energia.

VISORE TERMICO

Utilissimo per individuare i nemici mimetizzati, le mine, il Ninja, le varie trappole... in poche parole, essenziale.

VISORE NOTTURNO

Aumenta la visibilità nelle zone scure, ma serve a poco se avete il visore termico.

CERCAMINE

Evidenzia le mine Claymore e il loro campo d'azione nel vostro radar. Anche qui, meglio il visore termico.

SCATOLONI

Potete nascondervi dentro quando siete accanto ai camion e farvi trasportare qua e là.

DIAZEPAM

Simpatiche pillolette che diminuiscono i tremori involontari quando usate il PSG-1.

BODY ARMOUR

Diminuisce i danni che ricevete dai colpi nemici.

MASCHERA ANTIGAS

Mi pare che si spieghi da sola.

MEDICINE

Utili se pigliate il raffreddore da Sakata.

corridoio, sempre sulla parete a sinistra, un'altra ancora. Entrate nella nuova sala e affrontate il primo boss, Revolver Ocelot.

BOSS #1: REVOLVER OCELOT

Il simpatico torturatore fa molto baccano e chiacchiera un sacco, ma alla prova dei fatti non è molto difficile da sconfiggere.

Semplicemente, fate attenzione a non toccare i vari fili attaccati a Baker e seguite Ocelot lungo il perimetro esterno della stanza: presto o tardi lui finirà i proiettili e voi potrete colpirlo mentre si ferma per ricaricare. L'unica cosa veramente importante è che non vi fermiate mai in un punto e continuiate sempre a correre, e ben presto lo scontro sarà finito.

Il sopraggiungere del Ninja, un simpatico essere mezzo uomo e mezzo macchina, farà fuggire Ocelot e vi permetterà di parlare con calma con Baker che, sorpresa delle sorprese, lascerà questa valle di lacrime alla fine del discorso.

Con addosso una vaga sensazione di portare sfiga, uscite dalla stanza e tornate nell'armeria.

ARMORY

Entrate nelle varie stanze per fare incetta di armi e munizioni varie, ma soprattutto dell'indispensabile fucile d'assalto che si trova nello stanzino all'estrema destra della prima fila, rispetto alla posizione da dove siete entrati.

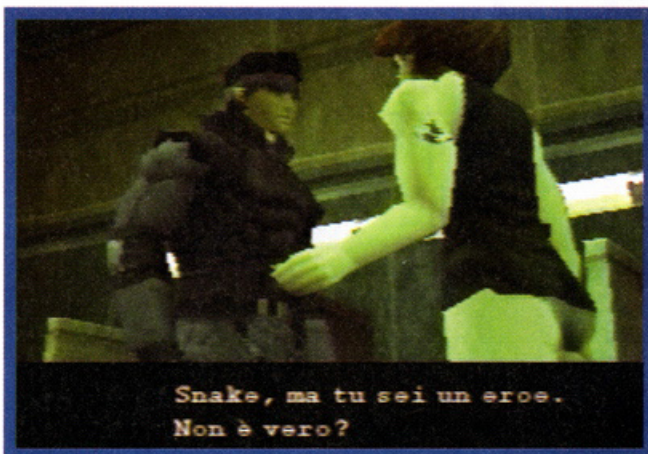
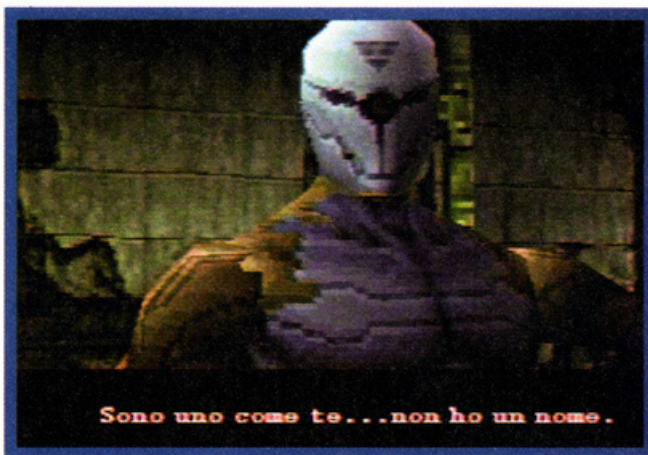
Chinatevi per evitare i raggi che rivelerebbero la vostra presenza (se volete, potete utilizzare il visore termico per individuarli), afferrate il Fa-Mas e tornate nella zona delle celle, facendo attenzione ai movimenti delle guardie e tenendo conto che, dopo aver chiamato l'ascensore, dovrete rimanere per un attimo allo scoperto in attesa che arrivi.

CELL

Chiamate Meryl (frequenza 140.15) e, dopo averle parlato, salite al primo piano.

TANK HANGAR

Parlate con Meryl, quindi andate nel corridoio oltre il portellone che la ragazza ha aperto e mettetevi il visore termico per individuare ed evitare i raggi di fronte a voi. L'unico consiglio che posso darvi è di muovervi con molta cautela, superando un solo raggio alla volta e facendo bene attenzione ai loro movimenti.



Una volta che sarete dall'altra parte, utilizzate la vostra tessera di livello 2 per accedere al Canyon

CANYON

Parlate con Gola Profonda (niente battute, per piacere...), che vi avviserà delle mine antiuomo e vi consiglierà di usare il cercamine (oggettino inutile assai).

Per evitarle, invece, basterà che vi mettiate il vostro fido visore termico e passiate sopra di loro strisciando, in modo da disattivarle e metterle assieme al vostro piccolo arsenale.

Non appena vi avventurerete in territorio aperto, un carroarmato vi sbarrerà la strada e, quel bel fustacchione di Raven vi sfiderà a singolar tenzone (insomma, non è molto leale come duello...)

BOSS #2: TANK

Innanzitutto dovrete occuparvi del pericolosissimo cannone, che potrete rendere inoffensivo con una delle solite granate Chaff.

Fatto ciò, correte verso il carroarmato e tentate di lanciare una granata accanto all'artigliere. Dovrete fare attenzione, più che ai proiettili della mitragliatrice, a non farvi mettere sotto dai cingoli e, nel contempo, a non allontanarvi mai troppo dal carro, in modo da non dargli l'opportunità di bersagliarvi con il cannone principale.

Dopo che avrete mandato quattro granate a segno (due per il primo artigliere e altre due per il secondo),

potrete passare oltre. Apparentemente, questo è proprio ciò che Liquid Snake voleva...

NUKE BLDG 1

Strisciate sotto il portellone mezzo aperto per entrare in un'allegria stanza piena zeppa di armi nucleari sistemate alla bell'e meglio.

In quest'area avrete l'handicap di non poter utilizzare nessuna arma da offesa, ma con un'attenta gestione dei tempi e un po' di calma la cosa non dovrebbe rappresentare un gran problema.

Correte subito in avanti, prima che la guardia che arriva dalla vostra sinistra possa individuarvi, e poi mettetevi spalle al muro per passare sotto la telecamera dietro al camion: una volta superata la sua visuale, correte immediatamente su per la scaletta che si trova davanti a voi e lanciate una granata Chaff verso la telecamera. Proseguite e nascondetevi dietro la cassa che incontrerete, in modo da non farvi scoprire dalla guardia. Quando quest'ultima si sarà voltata seguitela sino all'ascensore e scendete a B1.

NUKE BLDG B1

Entrate nella stanza di fronte a voi e andate nello



stanzino alla vostra sinistra, dove troverete il lanciarazzi Nikita. Tornate all'ascensore e andate a B2.

NUKE BLDG 2

Entrate nella stanza davanti a voi e usate un Nikita per distruggere il generatore, quindi percorrete il corridoio e andate a sinistra, usando le Chaff per la telecamera (nel corridoio iniziale, in una delle stanze laterali, potete trovare una maschera antigas, ma per prenderla dovrete sprecare una Chaff).

Dopo aver assistito al piccolo massacro, seguite il Ninja e preparatevi a lottare.

BOSS #3: NINJA

Questo Boss deve essere affrontato in corpo a corpo, in quanto ha la capacità di deflettere i proiettili con la propria spada. Oltre a ciò, possiede una mimetizzazione ottica (usate il visore termico per vederlo ugualmente) e tutta una serie di attacchi piuttosto dannosi, senza contare il fatto che tutte le protezioni che apparentemente affollano lo schermo in realtà non sono che una seccatura per i vostri movimenti, visto che lui può saltarle o passarci attraverso. In teoria, potete usare una granata Chaff per mandarlo momentaneamente in cortocircuito e sparargli, ma non è una mossa granché saggia, visto che dopo che vi sarete comportati in maniera "sleale", i suoi attacchi si faranno decisamente più dannosi.

Dopo averlo battuto, tornate a Nuke Bldg 1.

NUKE BLDG 1

Piazzatevi dietro la colonna accanto al bagno delle donne e aspettate che una guardia (Meryl travestita) vi entri, quindi seguitela.

Parlatele e prendete la scheda, quindi seguitela sino alla stanza di quel simpatico ragazzo che risponde al nome di Psycho Mantis (che brutta faccia, ragazzo mio!)

BOSS #4: PSYCHO MANTIS

Inizialmente, Psycho Mantis prenderà il controllo di Meryl e la utilizzerà per attaccarvi. Usate una Stunt

Segreti

- Finite il gioco resistendo alla tortura di Ocelot e nella partita successiva otterrete una mimetizzazione ottica che Bandana, che vi fornisce munizioni infinite.
- Finite il gioco cedendo alla tortura di Ocelot e nella partita successiva otterrete una mimetizzazione ottica che però non funziona contro i lupi, i boss e durante le battaglie inevitabili nel corso del gioco.
- Se finite il gioco in entrambe le modalità, nella partita successiva Snake indosserà un impeccabile abito da sera molto Bond-Style. Peccato solo che la fascia in testa stoni un po'...
- Finendo il gioco, otterrete (nel menu Special) la possibilità di visionare tutti i filmati di MGS. I filmati sono però divisi in due set, che corrispondono ai due diversi finali.
- Dopo aver battuto Mantis, uccidete tutti i lupi tranne il cucciolo accanto a Meryl, poi sparate alla ragazza e nascondetevi in una scatola. Il piccolo lupo verrà a espletare i suoi bisogni su di voi e nelle successive visite a quella zona, sarà sufficiente muoversi all'interno di quella scatola perché i lupi vi lascino in pace.
- Dopo aver ottenuto la Bandana, prendete il Fa-Mas e sparate sino a quando vi rimangono solo tre proiettili. Ora, indossando la Bandana, il Fa-Mas avrà un sistema di puntamento simile a quello della Socom.
- Per ottenere la macchina fotografica, tornate alla zona in cui avete combattuto con Ocelot dopo aver ottenuto una tessera di livello 6. Uscite da quella stanza dalla parte da cui siete entrati e appiccicate un C4 al muro alla vostra sinistra per ottenere l'accesso a due nuove stanze, una delle quali contiene la macchina fotografica. Durante il gioco, potete utilizzare la macchina fotografica per cercare i famosi ghost, immagini dei programmatori che sono presenti in vari punti degli scenari ma che si riveleranno solo quando avrete sviluppato le foto (per esempio, se fotografate la pozza di sangue di Meryl dopo che avete battuto Wolf e tornate nel menu principale, scoprirete un simpatico ghost). In MGS ci sono ben 43 ghost e se volete trovarli tutti dovrete procurarvi una memory card decisamente capiente, visto che ogni foto richiede 2 blocchi.
- Finite il gioco in entrambe le modalità e, quando combatterete con il Ninja, lui indosserà un costume rosso.

Grenade per fare svenire la ragazza senza ferirla. Ora, indossate il visore termico e spostate il pad in porta 2: in questo modo potrete vedere Mantis anche

quando si occulta e lui non riuscirà a leggere la vostra mente e prevedere tutti i vostri movimenti.

Mantis vi attaccherà principalmente utilizzando gli oggetti che riesce a recuperare nella stanza e lanciandovi contro. Evitate muovendovi continuamente i quadri e i vari vasi o trofei, e usate il Fa-Mas per ferirlo. Quando chiama attorno a sé le poltrone o altri oggetti, nascondetevi dietro il tavolo di sinistra e attendete lì che il pericolo sia passato. Con un po' di calma (e con un altro paio di Stunt Grenade per stordire Meryl quando si alzerà), dovrete riuscire ad avere presto la meglio su di lui.

CAVE

Facendo attenzione ai lupi (se vi attaccano, come è quasi inevitabile, utilizzate il quadrato per liberarvene velocemente e non restate lì a combattere, o verrete circondati), seguite Meryl andando verso l'alto sino alla pozzanghera, poi proseguite a destra e verso il basso. Strisciare sotto il cunicolo più a destra e andate verso l'alto. Piccolo consiglio non essenziale ma comunque utile: se avete una scatola nel vostro inventario, andate vicino a Meryl, colpitemela e poi selezionatela subito. I lupi verranno verso di voi e faranno i loro bisognini su di voi. In questo modo, tutte le volte che passate per la loro zona, potete infilarvi nella scatola e loro crederanno che siete un lupo, lasciandovi in pace (geniale)



Wo, sono occhi splendidi
e compassionevoli.

U.GRND PASSAGE

Oplà! Purtroppo Meryl s'è presa un paio di proiettili e ora giace in stato vagamente comatoso di fronte a voi, nuotando allegramente in una pozza di sangue. La scena ha effettivamente una sua bellezza (Sadico io? ma che dite?!?), però il ruolo di eroe vi impone di fare quantomeno il tentativo di salvarla.

Ahimè, l'unica arma con cui potete ferire Sniper Wolf è il PSG-1, e l'unico PSG-1 del gioco si trova nell'armeria in cui avete preso il Fa-Mas, e cioè a un trilione di chilometri da voi... vabbè, la strada la sapete già, fate solo attenzione alla zona in cui avete combattuto contro il Tank, che è minata sino all'inverosimile e allo stanzino dell'armeria dove prenderete il PSG-1 perché: A) L'armeria è ora presidiata da delle guardie antipatiche assai e B) il fucile è dietro dei raggi laser piuttosto difficili da oltrepassare.

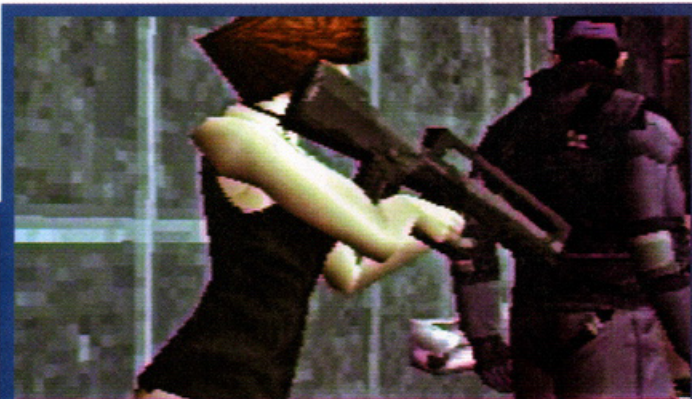
Dopo aver preso possesso dell'arma, tornate indietro per affrontare Sniper Wolf, esplorando bene la zona dei lupi per trovare l'utilissimo Diazepam.

BOSS #5: SNIPER WOLF

Nessun consiglio particolare, se non che è meglio mettersi accanto a uno dei muri per sparare e indossare il visore termico per vedere meglio Sniper Wolf. Cercate di non sprecare munizioni e fate molta attenzione quando la cecchina riesce a prendersi un paio di secondi per mirare: in questi casi, è molto meglio che vi alziate e vi nascondiate dietro un muro per un attimo, altrimenti verrete inevitabilmente colpiti. Se avete tempo da perdere potete pure sparare ai topi che corrono sulla passerella sopra Wolf, e farete imbestialire un po' tutti, che vi chiameranno via Codec per dirvi che siete malato di mente. In effetti...

U.GRND PASSAGE

Che bello, che bello! Abbiamo battuto Sniper Wolf, come siamo bravi! Già, peccato che in realtà Wolf stia meglio di voi e che, non appena cercherete di avvicinarvi alla torre, sarete catturati e portati da Ocelot per un piccolo... ehm... interrogatorio.



legendario Solid Snake.

Personaggi / 1

SOLID SNAKE

Il simpatico supersoldato che interpreterete lungo il gioco. In passato, si è già venuto a trovare due volte a tu per tu con il Metal Gear e la Fox Hound. Le passate battaglie e le centinaia (oddiò, non proprio centinaia, ma quasi ci siamo) di tradimenti che ha dovuto subire lo hanno profondamente segnato, ma anche in *Metal Gear Solid* riuscirà a fare la parte del babbione e a farsi fregare da tutti (complimenti vivissimi).

ROY CAMPBELL

Comandante della Fox Hound dopo la presunta morte di Big Boss (*Metal Gear 2*), il vecchio bacucco è stato richiamato dalla casa di riposo in cui spendeva il proprio tempo per comandare la missione contro Liquid Snake. Nasconde informazioni a Snake come se nulla fosse e il doppiatore è un cane (scusate, ma quando ci vuole ci vuole), però con quella sua faccetta da vecchio zio rimbambito non può non risultare simpatico.

MERYL SILVERBURG

Questa graziosa ragazza (me fa schifo) dovrebbe essere la nipote di Campbell, ma non si capisce bene in che rapporti siano i due sino alla fine del gioco. La incontrerete praticamente dall'inizio, nella zona delle celle, e quel romanticone di Snake si innamorerà subito come un tonno. In possesso di un notevole addestramento militare (sin da bambina voleva diventare un soldato per assecondare Campbell...), è tuttavia completamente a digiuno di esperienza sul campo, e verrà catturata più o meno a metà del gioco, dopo essere stata colpita da Sniper Wolf. Quando Ocelot vi torturerà, si deciderà il suo destino: se cederete Meryl morirà, altrimenti la incontrerete di nuovo più avanti nel gioco.

NAOMI HUNTER

A capo della squadra medica della Fox Hound, Naomi ha progettato tutte le diavolerie iniettate nel corpo di Snake. Inizialmente pare essere una delle poche persone che non hanno secondi fini, peccato che nel finale si scopra che non tutto è come sembra.

MEI LING

È la responsabile dei sistemi di comunicazione di Snake, nonché la persona adibita ai salvataggi. Se la chiamate una decina di volte consecutive senza salvare la farete arrabbiare e la piccolina vi mostrerà la lingua. Per questo (ma soprattutto per i suoi proverbi cinesi, che francamente detti a uno che rischia di morire da un momento all'altro sono alquanto fuori luogo), speriamo tutti che venga investita da qualcosa di molto grosso con le ruote chiodate (o i cingoli, ci si può accontentare).

MASTER MILLER

Addistratore in tecniche di sopravvivenza della Fox Hound, darà a Snake dei consigli utilissimi durante il gioco (cose del tipo: "non mollare!" o "impegnati e ce la farai"). Vabbè, non serve a moltissimo, ma non vi ricorda qualcuno?

NATASHA ROMANENKO

Esperta di armi nucleari che non si capisce bene che funzione abbia nel contesto del gioco, visto che è possibile terminare MGS senza consultarla. Diciamo che se volete farvi una cultura potete parlarci, ma non è essenziale.

MEDI ROOM

Per quanto riguarda la tortura, c'è poco da dire. Tentate di resistere, se ce la fate, oppure cedete: in ogni caso potrete continuare il gioco, l'unica differenza è che se cedete Meryl sarà uccisa da quel cattivone di Ocelot.

Comunque sia, a un certo punto la simpatica guardia che vi sorveglia sarà colta da un leggero problemino di stomaco e dovrà correre al bagno. Mentre è via, riceverete la visita di Otacon che vi consegnerà, tra l'altro, un po' di ketchup. Prima che la guardia torni, stendetevi a terra e premete cerchio per usare il ketchup, che si allargherà sotto di voi come una pozza di sangue. La guardia entrerà a vedere che succede, e voi potrete ucciderla in tutta tranquillità. Tenete solo presente che è meglio usare il trucco accanto alla porta e uscire non appena la guardia entra, altrimenti potrebbe fare in tempo a richiudervi dentro. Andate nella stanza in cui siete stati torturati e recuperate il vostro equipaggiamento. Aprite l'inventario e liberatevi della bomba a orologeria che Ocelot vi ha premurosamente donato, e poi uscite dalla stanza e prendete l'ascensore per il primo piano, poi tornate al luogo in cui avete combattuto con Wolf. Entrate nella porta davanti alla quale siete stati catturati.

COMM TOWER A

Purtroppo, non appena entrerete nella stanza alla fine del corridoio, verrete individuati da una telecamera: afferrate le due casse di fronte a voi e uscite dalla stanza, quindi cominciate a salire le scale. Durante la scalata, incontrerete un mezzo esercito di guardie che tenteranno simpaticamente di farvi la pelle. L'unico consiglio che posso darvi è di equipaggiare le razioni e il Fa-Mas e di sparare correndo, senza fermarsi per finire i nemici. Quando siete arrivati in cima alla torre, salite sulla scaletta e uscite dalla stanza per andare sul tetto, dove troverete Liquid che, a bordo del suo simpatico elicottero, cercherà di farvi saltare in aria. Dopo che l'Hind avrà distrutto la parte superiore della torre, avvicinatevi al parapetto e, usando la corda, calatevi lungo il muro. Purtroppo è molto complicato schivare i colpi del cannoncino dell'elicottero, quindi la

soluzione migliore è tentare di fare il più in fretta possibile a scendere, in modo da non essere feriti troppe volte.

Per eliminare le tre guardie sulla passerella, sarà sufficiente utilizzare i sempre utili Nikita, poi andate dall'altra parte ed entrate velocemente nell'altra torre.

COMM TOWER B

Prima di tutto, prendete le casse con il lanciamissili e gli Stinger accanto a voi e poi andate a controllare l'ascensore, che purtroppo è rotto. Scendete per controllare le scale, solo per scoprire che sono state distrutte. Tornate dall'ascensore e incontrerete Otacon, che proverà a rimetterlo in funzione. Intanto, voi salite sul tetto della torre. C'è un amichetto che vi aspetta...

BOSS #6: HIND

Abbattere l'elicottero non è molto difficile, solo piuttosto noioso. Tenete presente innanzi tutto, che la calma, in questo caso, è il requisito fondamentale. Usate la struttura di fronte alla porta per proteggervi dai colpi dell'Hind, e controllate sul radar dove si trova l'elicottero, in modo da frapporre sempre tra lui e voi il vostro riparo: presto o tardi, Liquid farà muovere l'elicottero più o meno sopra di voi, in una posizione in cui lui non può spararvi ma voi potete colpirlo con uno Stinger: ripetete l'operazione sino a che l'Hind non sarà completamente distrutto (in realtà, potete colpirlo anche in altre occasioni, ma avendo giocato più volte ho notato che i movimenti di Liquid non sono sempre prevedibili, è può darsi che proprio mentre voi state mirando l'elicottero si giri e vi riempia di piombo... meglio impiegare un po' più di tempo e non rischiare di lasciarci le penne, secondo me).

Personaggi / 2

HAL EMMERICH

Otacon per gli amici (da Otaku Convention), questo simpatico ragazzuolo è l'ingegnere a capo della progettazione del Metal Gear, anche se in realtà lui non sapeva di dover costruire un arma da usare per scatenare una guerra (vediamo di capirci: uno progetta un robotto alto trenta metri in grado di lanciare testate nucleari e armato con tutte le diavolerie di questo mondo, e poi dice pure che "non è colpa sua"? Credeva che lo avrebbero usato per falciare i prati?). Comunque, lo incontrerete parecchie volte durante la vostra avventura, e vi aiuterà in molti modi, grazie anche al fatto di potersi muovere qua e là per la base con la sua mimetica ottica. È segretamente innamorato di Sniper Wolf, ma la cosa più inquietante è che si fa la pipì addosso quando incontra il Ninja e tiene gli stessi pantaloni sino alla fine del gioco.

JIM HOUSEMAN

Segretario della difesa, osserva tranquillamente le vostre mosse dal suo AWACS, ed è un attimino psicopatico. Formalmente è il capo assoluto dell'operazione, ma solo alla fine parlerete con lui e capirete esattamente che cosa ha in mente.

NINJA

Misterioso Cyborg che incontrerete di sfuggita parecchie volte, prima di affrontarlo nel laboratorio di Otacon in uno degli scontri più spettacolari di tutto *Metal Gear Solid*. Ogni tanto appare, massacrando un po' di gente e se ne va, ma non è cattivo come sembra, e si scoprirà che è un vecchio amico di Snake (bell'amico) e che ha dei rapporti con Naomi.

GOLA PROFONDA

Bellissimo il nome del vostro informatore segreto che vi chiamerà di tanto in tanto per dirvi che il terreno davanti a voi è minato o che avete la patta aperta. Solo nel finale scoprirete chi è.

DONALD ANDERSON

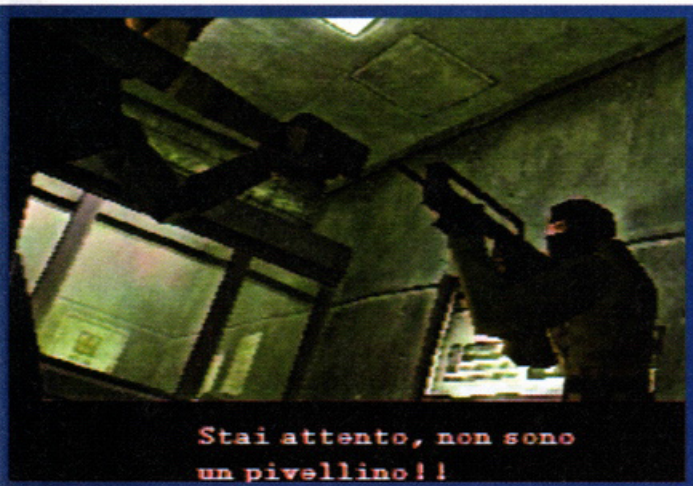
Direttore della Darpa preso in ostaggio dai terroristi. Lo incontrerete all'inizio del gioco, e sarà lui a darvi le prime informazioni per proseguire (in realtà non è vero niente, gnè gnè gnè).

KENNET BAKER

Non so perché, ma questo tizio mi sta assai antipatico. Non tanto perché è un venditore di armi e un tangentista reo confesso, ma per quella faccetta rubizza che si ritrova. "Purtroppo" morirà ben presto.

REVOLVER OCELOT

Membro di Fox Hound ed esperto tiratore: lo incontrerete spesso, e tutte le volte non saranno incontri piacevoli, visto che una volta cercherà di uccidervi, un'altra vi torturerà un pochino, un'altra ancora vi farà cascare la preziosissima scheda PAL in una fogna. Nel finale, c'è una bella sorpresona che lo riguarda.



Stai attento, non sono
un pivellino!!



Personaggi / 3

VULCAN RAVEN

Un pazzo! Lo incontrerete due volte, e in entrambe le vostre sfide si rivelerà vagamente psicopatico. Adora i corvi, i carriarmati e i cannoncini mitragliatori, ma è fondamentalmente un bestione idiota e non sarà un problema mandarlo al creatore.

SNIPER WOLF

Che simpatica ragazzuola. Anche qui, ve la vedrete con lei in due distinte occasioni, nelle quali dovrete sfidarla con il PSG-1, la sua arma preferita. Anche lei, come tutti gli altri personaggi (o quasi), ha una storia piuttosto triste alle spalle, che vi verrà rivelata in una delle sequenze più commoventi del gioco (nella versione americana, il doppiaggio Italiano tende a rovinare un pochino l'atmosfera)

PSYCHO MANTIS

Individuo alquanto inquietante: ex membro di un'unità speciale del KGB e attualmente nelle fila di Fox Hound, il simpatico Mantis è dotato di tutta una serie di poteri paranormali come per esempio la telepatia, la telecinesi, la lettura delle memory card (altri leggono i tarocchi, lui le memory card... perché, non si può). Lo affronterete in uno scontro parecchio spettacolare, in cui userà i più sporchi trucchi per farvi fuori. Un po' di calma e qualche centinaio di pallottole basteranno comunque a farlo desistere e vorrei vedere).

DECOY OCTOPUS

Misterioso membro della Fox Hound esperto in travestimenti. Lo incontrerete all'inizio dell'avventura, ma non saprete di avergli parlato sino a quando non sarà Raven a dirvelo.

BIG BOSS

Uno dei più grandi guerrieri di tutti i tempi, e comandante della Fox Hound all'epoca in cui Snake entrò a far parte della squadra speciale. In *Metal Gear* si scopre alla fine che in realtà è lui ad aver organizzato tutto il casino di Outer Heaven, e Snake pensa di averlo ucciso. Pochi anni dopo, tuttavia, Big Boss torna dal nulla e crea Zanzibar, dichiarando simpaticamente guerra al resto dell'universo. Al solito, Snake viene preso e spedito a dirgli due paroline: i suoi resti sono conservati dalle autorità militari... forse.

FRANK JAEGER

Quando Snake viene inserito nella Fox Hound, Frank Jaeger è il più abile guerriero della squadra, l'unico a potersi permettere di usare il nome in codice "Fox" (che onore...). Mandato a Outer Heaven a dare un'occhiatina, si perde nel bosco mentre è a cercare delle fragole, e Snake deve andare a riprenderlo (più o meno). In seguito riappare a Zanzibar, a fianco di Big Boss, e questa volta tra lui e Snake si svolge uno scontro all'ultimo sangue su un campo minato (bel posto). Da quel momento Fox scompare, ma non è detto che non lo possiate incontrare ancora in futuro.

LIQUID SNAKE

Fratello (a livello genetico) di Snake e capo di tutta la simpatica operazione per il recupero dei resti di Big Boss. Eccellente guerriero, lo incontrerete più di una volta prima della fine. La sua semi immortalità diventerà il vostro incubo preferito (lo fate precipitare dentro a un elicottero, e non muore. Lo riempite di missili, e non muore. Lo pigliate a sberle sino a farlo cascare dal Metal Gear, e non muore. Gli sparate con un mitra, e non muore...)



COMM TOWER B

Tornate all'ascensore e saliteci... purtroppo, pare proprio che ci siano quattro ospiti indesiderati con voi. Imbracciate il vostro fido Fa-Mas, equipaggiate il visore termico e insegnategli a non salire sugli ascensori degli altri...

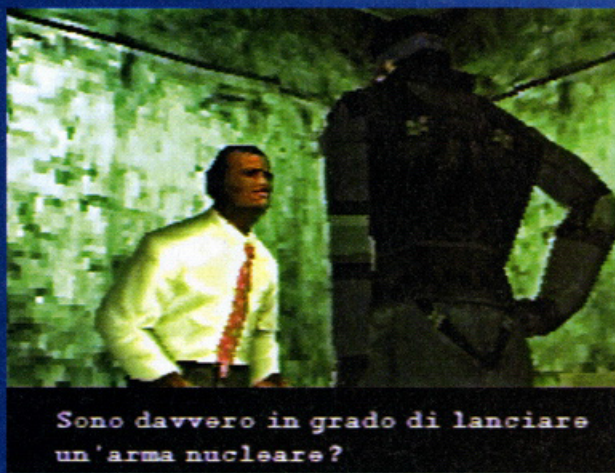
Quando l'ascensore si fermerà, uscite e andate nella porta di fronte a voi. Percorrete il corridoio di fronte facendo attenzione alle telecamere, e uscite nel nevaio.

BOSS #7: SNIPER WOLF

Rieccola! In teoria, lo scontro dovrebbe svolgersi lealmente, con voi che vi accovacciate accanto all'albero alla sinistra della porta e tentate di colpire la simpatica ragazza con il vostro PSG-1. In realtà, se avete un po' di missili Nikita da parte c'è un piccolo inghippo. Non appena uscite dalla porta, dirigetevi subito alla vostra destra sino alla piccola conca tra le rocce, e poi tentate di andare in avanti. Wolf vi colpirà e inizierà lo scontro come al solito. Il trucco sta nel fatto che dove siete, lei non può colpirvi, mentre voi potete dirigere un Nikita sino alla sua postazione, facendolo prima andare verso l'albero, poi verso il camion e quindi diritto in faccia alla cecchina. Buon divertimento.

BLAST FURNACE

Quando avrete ucciso Wolf, entrate nella porta di fronte a voi, lanciate una Chaff e proseguite nel corridoio a destra sino ad arrivare alla fonderia. Fate attenzione alla guardia sulla passerella di fronte a



Ghost

Prima di tutto, due parole di avvertimento. I ghost sono forse i segreti più complicati da scovare in Metal Gear Solid, quindi abbiate pietà di me se per caso non riuscite a fotografare i simpatici programmatori, e provate a perseverare un po'. Le indicazioni sono precise per i ghost che ho trovato, mentre per gli altri mi sono dovuto limitare a ciò che ho visto in giro per Internet e ai pettegolezzi vari. Non so che cosa accada quando salvate tutte le 43 immagini sulla vostra memory card (non ho 90 blocchi liberi per questo, mi spiace). Ovviamente, per trovare i ghost nelle prime zone, è necessario caricare un file di una partita che avete concluso con la macchina fotografica.

- 1 **Kojima:** Laboratorio di Otacon, il poster di Policenauts a destra.
- 2 **Matsuhara:** Corridoio con i cadaveri fuori dal laboratorio di Otacon. Andate sino alla porta del laboratorio, giratevi e scattate la foto mirando poco sopra al cadavere della guardia che vi è apparsa davanti barcollando poco prima.
- 3 **Sato:** Communication Tower A, la parte di tetto distrutta dai missili dell'Hind D.
- 4 **Nakamura:** Pozza di sangue di Meryl.
- 5 **Shinkawa:** primo scontro con Sniper Wolf, accanto al secondo pilone dove si nasconde la vostra avversaria.
- 6 **Uehara:** Bordo del montacarichi (il secondo, quello con i corvi).
- 7 **Negishi:** Cascatella di liquame, al primo piano nella stanza del Metal Gear Rex.
- 8 **Mizutani:** Nella stanza in cui combattete contro il Metal Gear Rex.
- 9 **Korekado:** Bagno degli uomini (vicino alla stanza dove trovate i missili Nikita).
- 10 **Sasaki:** Stanza del combattimento contro Mantis. Inquadrate tutti e cinque i quadri sul muro, spostate la macchina fotografica un po' a destra e scattate.
- 11 **Sonoyama:** Macchina della tortura.
- 12 **Toyota:** Container di mezzo, durante lo scontro con Raven.
- 13 **Kozyou:** Canyon in cui combattete con il carroarmato.
- 14 **Shimizu:** Prima pozzanghera nel covo dei lupi.
- 15 **Kaneda:** Lo specchio nel bagno delle donne dove parlate con Meryl.
- 16 **Fukushima:** Eliporto iniziale. Andate subito a est e inquadrare il mare.
- 17 **Takade:** Durante lo scontro con il Ninja, sui vetri a ovest.
- 18 **Fujimura:** Ascensore nella Torre di Comunicazione B.

- 19 **Shikama:** Pavimento elettrificato nel Nuke Building B1.
- 20 **Kimura:** Nell'Hangar del Metal Gear Rex, la punta del cannone del Metal Gear.
- 21 **Kobayashi:** Prima roccia nel Canyon in cui combattete con il carro armato.
- 22 **Okajima:** Nella cella in cui venite rinchiusi, il direttore della Darpa.
- 23 **Nishimura:** Accanto al cadavere di Baker.
- 24 **Mukaide:** Riflesso nella pozzanghera, zona con i lupi.
- 25 **Onoda:** Sopra la testa di Baker, durante lo scontro con Ocelot.
- 26 **Kitao:** Cadavere di Decoy Octopus (falso direttore della Darpa).
- 27 **Yoshimura:** Vicolo cieco nel condotto dell'aria.
- 28 **Hirano:** Ascensore nella torre di comunicazione B, livello più alto.
- 29 **Muraoka:** prima zona, nell'acqua dalla quale siete appena arrivati.
- 30 **Ishiyama:** Eliporto, nella parte superiore della struttura con il condotto dell'aria.
- 31 **Ito:** Sulla parete dell'ascensore dell'Hangar dei carri armati.
- 32 **Jerem Blaustein:** Cadavere di Wolf.
- 33 **Yoshioka:** Ponte sul terzo piano della fonderia.
- 34 **Mori:** Torre di comunicazione B, sull'ascensore al livello più basso.
- 35 **Kinbara:** Area scura delle scale (questa l'ho trovata in rete, mi spiace ma non so proprio di che scale si parli. Presumo che possa essere nella Torre di Comunicazione A, quando dovete salire sino in cima e siete affrontati dalle guardie, ma ancora non sono riuscito a trovare il ghost).
- 36 Nella pozza di metallo fuso nella fonderia.
- 37 **Makimura:** Stanzino nascosto dell'armeria, dietro il muro da abbattere con il C4.
- 38 **Kutome:** Sala comandi dell'hangar del Metal Gear Rex.
- 39 **Tanaka:** Eliporto, sopra la testa del soldato che dorme.
- 40 **Shigeno:** Eliporto, andate accanto alle scale con la telecamera di sicurezza e inquadrare ad ovest.
- 41 **Yamashita:** Camera di stoccaggio delle testate nucleari, sulla punta della prima testata nucleare.
- 42 **Kobayashi:** Sasaki, la guardia che vi sorveglia nella cella, quando è in prossimità del cadavere del direttore della Darpa.
- 43 **Scott Dolph:** Guardate in basso sulla passerella tra le torri di comunicazione A e B.

voi, e andate molto velocemente a sinistra. Spalle al muro, dovrete strisciare sino dall'altra parte, abbassandovi quando il gancio si trova sopra di voi. Quando avrete superato il baratro, scendete le scale sino alla porta, facendo molta attenzione alla guardia che pattuglia quella parte della stanza.

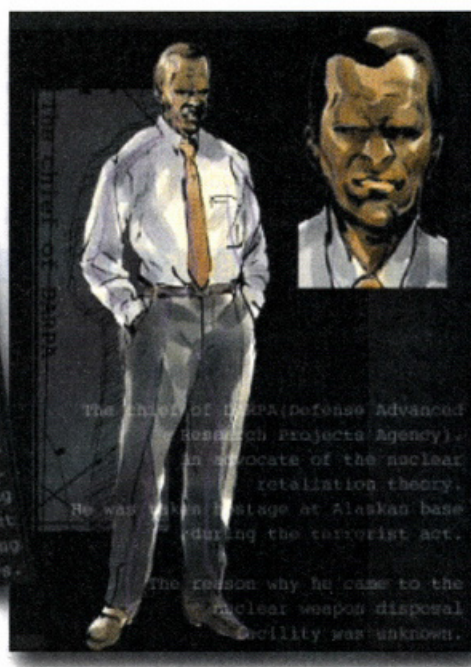
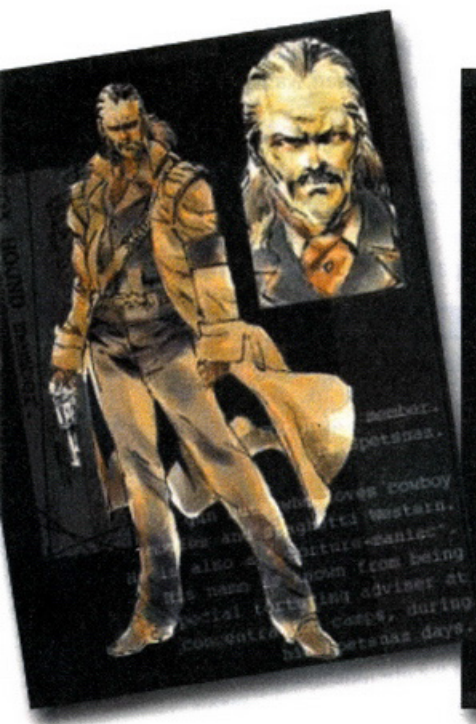
CARGO ELEVATOR

Raccogliete le munizioni dietro le casse mentre aspettate che il montacarichi arrivi, poi saliteci sopra e azionate i comandi. Un simpatico terzetto di guardie si unirà alla vostra discesa e, come al solito, le razioni equipaggiate come oggetto standard e il vostro Ez-Mag (ricordatevi di sparare sempre mentre anti siete fritti) vi caveranno ai guai.

Arrivati in fondo, lanciate una Chaff e dirigetevi verso destra, sull'altro montacarichi (occhio alle mine). Scendete, e verrete circondati da un simpatico stormo di corvi. Vi ricordano qualcuno?

BOSS #8: VULCAN RAVEN

La battuta sui mangiatori di muktuk che Snake fa nel filmato introduttivo allo scontro mi fa sempre ridere, anche se non ho idea di che cosa sia il muktuk. Anche la gara del tiro delle orecchie è caruccia... ehm, sì, lo scontro: dunque, dovete sapere che Raven è fondamentalmente idiota e segue sempre gli stessi





percorsi. Sarà sufficiente piazzare un paio di mine sulla sua strada per vederlo saltare in aria. In alternativa, potreste decidere di sparargli dei missili Stinger mentre è girato, oppure attaccare il C4 ai muri e farlo esplodere quando lui passa vicino, oppure potete usare i Nikita, o le granate, o gli scappellotti sulla nuca.

Insomma, qualsiasi tattica va bene, perché 'sto tizio è davvero troooooooooo scarso.

UNDERGROUND BASE 1

Dopo aver ucciso Raven oltrepassate il portone di livello 7 di fronte a voi.

Nella stanza successiva, indossate il visore termico per individuare le due trappole sul pavimento. Oltre le trappole ci sono giusto un paio di telecamere: è piuttosto improbabile che riusciate a passare inosservati, quindi utilizzate una Chaff.

Dietro quest'ultima porta si nasconde, indovinate un po', Mr. Metal Gear in

persona. Salite sino in cima al robottone utilizzando le varie scale (fate attenzione alla guardia sull'ultimo livello, il mio consiglio è di stordirla o di ucciderla con il PSG-1) e andate a origliare la conversazione tra Ocelot e Liquid (ma non era precipitato?). Capita però che Snake sia un pò accecato e non abbia visto una telecamera di sicurezza, piazzandoci sotto con una certa tranquillità. Il fatto brutto è che Ocelot ci spara e ci fa cascare la scheda Pal nella latrina di sotto, arghhh!

Liberatevi velocemente della guardia (gettandola a terra, per esempio), e tornate in basso. Ora, in

base a quanto siete sfortunati, potrà verificarsi una delle seguenti ipotesi:

A) la scheda casca semplicemente nel canale di scolo: puzzerà un pochino, ma basta che la andiate a prendere scendendo le apposite scalette

B) una pantegana di mezzo metro si pappa la scheda scambiandola per un hamburger di McDonald (sempre plastica è) e se la porta via. La tana del lurido sorcio è un piccolo condotto sotto accanto alla telecamera di sicurezza del livello più basso. Se avete ancora una mina Claymore piazzategliela davanti, altrimenti mettetevi dall'altra parte del corridoio e aspettate che il topo esca per farlo sparire dalla faccia della terra con un proiettile ben indirizzato del vostro PSG-1.

A ogni modo, una volta recuperata la scheda, tornate di sopra e inseritela nell'apposito terminale nella stanza in cui parlavano Liquid e Ocelot. Per raffreddare la scheda, è ovvio, dovete andare in un luogo freddo, e il luogo freddo più vicino a voi è la stanza in cui avete combattuto con Raven. Andate lì e aspettate che la scheda Pal diventi blu, quindi fate velocemente il percorso inverso e inseritela nel suo terminale.

Tornate ora sino alla fonderia e aspettate che la scheda diventi rossa (e fate incetta di missili Stinger, granate Chaff e razioni), poi ripetete l'operazione e... tradimento! Seguite i vari dialoghi, e preparatevi allo scontro con il vostro simpatico fratellino.

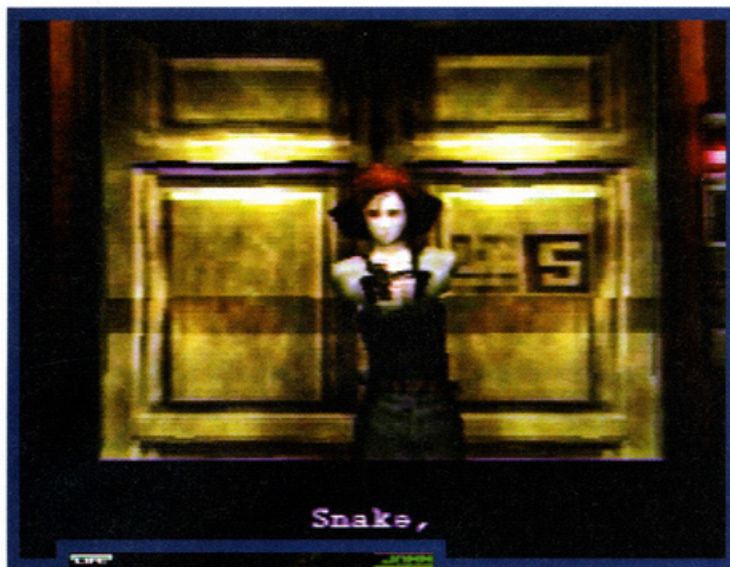
BOSS #9: METAL GEAR REX

Il Rex è parecchio difficile da mandare giù, sino a quando non si capisce il metodo giusto.

Essenzialmente, verrete attaccati in 4 modi diversi, a seconda della distanza alla quale vi trovate da lui. Se siete molto distanti, il Metal Gear vi lancerà tre missili a ricerca, se vi avvicinate un po' userà le mitragliatrici, se gli siete quasi sotto un antipatico raggio laser e se siete ancora più vicini tenderà di schiacciarvi.

Esperienza alquanto letale, come potete immaginare... Se avete sufficienti Chaff, basterà lanciaarne una, spostarsi dal posto in cui l'avete lanciata (il Rex, accecato, probabilmente indirizzerà in quel punto i suoi attacchi) e colpire il radar sul braccio con uno





Snake,



Stinger. Se invece siete carenti in quanto a granate, utilizzate semplicemente il metodo che descrivo qui sotto. A ogni modo, a un certo punto

arriverà quel simpatico ragazzone di Fox, che vi salverà da morte certa, lasciandoci però la pelle (sì, e io ci credo... nel prossimo *Metal Gear* scommetto che ci sarà anche lui, perché i soldati Fox Hound sono andati a raschiarlo dal pavimento e lo hanno rimesso a nuovo...) Ora dovrete affrontare nuovamente il Rex, ma questa volta non c'è granata Chaff che tenga.

BOSS #10: LIQUID/REX

Piazzatevi oltre la portata delle mitragliatrici, ma non troppo distanti dal Rex. Quando vedete che il robot si "accuccia" per lanciarsi i missili avvicinatevi velocemente e piazzate uno Stinger in faccia a Liquid. Ora, io non capisco come faccia una persona a sopravvivere all'impatto con un missile, sta di fatto che ce ne vorrano cinque o sei per far terminare lo scontro.

Il vostro fratellino, come è ovvio non muore (e quando mai...) e vi sfida nuovamente a singolar tenzone

BOSS #11: LIQUID SNAKE

Nessun particolare consiglio, se non quello di non attaccarlo con combinazioni quando è fermo in un punto da un po' (è meglio seguirlo mentre corre e pigliarlo a pugni non appena si ferma) e di non tentare di strozzarlo o spezzargli il collo, perché riuscirà a liberarsi. Alla fine, Liquid cadrà dal Rex, andando incontro alla meritata morte (e chi ci crede è fesso...)

FINE ?

Seguite Meryl/Otacon sino alla Jeep, e poi mettetevi dietro. Azionate il mitra con il tasto armi e fate esplodere i barili per liberarvi la strada. Usate lo stesso metodo sopra descritto per i vari posti di blocco (piccolo consiglio: utilizzate la visuale in prima persona). Quando credete di avercela fatta, ecco che dietro di voi spunta un'altra Jeep, guidata dal redivivo Liquid. Eliminatelo usando il mitra senza lasciargli tempo di sparare (quando vi tampona, lasciate per un attimo il pulsante per la visuale in prima persona, altrimenti vedrete ballonzolare tutto lo schermo, e la cosa non è che sia granché bella). Liquid, vistosi sconfitto, si getta in mezzo alla vostra traiettoria, e lo schianto è inevitabile. Beh, almeno questa volta sarà morto (ehm). Sorpresona, voi siete bloccati sotto la Jeep e Liquid vi punta addosso il suo fucile. È ora di salutare questa valle di lacrime? No, non direi proprio, perché il FoxDie sceglie proprio il momento giusto per attivarsi, e il vostro fratello cade stecchito davanti a voi (forse...).

Complimenti, avete finito *Metal Gear Solid*: i buoni hanno vinto, i cattivi sono stati arrestati e tutto va bene. Godetevi la sequenza finale e godetevi la meritata gloria... Ah, dimenticavo: votate Solidus alle prossime elezioni presidenziali (e aspettate il seguito).

PSW Luca Galliano

CODENAME

Gruppo 1: Big Boss, Fox, Doberman, Hound
Gruppo 2: Eagle, Hawk, Falcon, Pigeon
Gruppo 3: Orca, Jaws, Shark, Piranha
Gruppo 4: Whale, Mammoth, Elephant, Pig
Gruppo 5: Hippopotamus, Zebra, Deer, Cat
Gruppo 6: Giant Panda, Sloth, Capibara, Koala
Gruppo 7: Ostrich, Rabbit, Mouse, Chicken
Gruppo 8: Jaguar, panther, Leopard, Puma
Gruppo 9: Crocodile, Alligator, Iguana, Komodo Dragon
Gruppo 10: Tasmanian Devil, Jackal, Hyena, Mongoose
Gruppo 11: Scorpion, Centipede, Tarantula, Spider
Gruppo 12: Night Owl, Flying Fox, Bat, Flying Squirrel

I codename vi vengono assegnati alla fine del gioco seguendo questi parametri:

- Il tempo in cui completate il gioco
- Il numero di continue
- Il numero di salvataggi
- Il numero di razioni che mangiate
- Il numero di nemici uccisi
- Il numero di volte che siete scoperti
- Quali oggetti speciali avete utilizzato

VR training

Il VR Training (accessibile dal menu principale), è costituito da una serie di dieci prove che vi vedranno confrontarvi con degli scenari sempre più complicati nel tentativo di raggiungere un punto prestabilito (un bel diamantone), per poter passare al livello successivo. Inizialmente, avrete accesso solo al Training Mode, poi sbloccherete le altre modalità, che vado a descrivervi.

TRAINING MODE

Piuttosto semplice, utile per iniziare a prendere la mano con il sistema di controllo e con il concetto della visuale delle guardie. Avete un tempo illimitato per ogni prova, e potete decidere se uccidere le guardie o lasciarle perdere e tentare di passare inosservati.

TIME ATTACK MODE

Come il Training Mode, se eccettuiamo l'aggiunta di un tempo limite e gli avversari decisamente più intelligenti, oltre a piccoli cambiamenti nei livelli da affrontare

GUN SHOOTING MODE

Qui le cose si fanno parecchio più complicate, in quanto oltre al fattore tempo è anche importante uccidere tutte le guardie senza sprecare munizioni. Fate molta attenzione a mirare prima di sparare (tenete premuto il tasto comunque raccogliere delle munizioni supplementari uccidendo alcune guardie). Rimane anche qui il tempo limite, e i livelli sono ancora più incasinati. Dovrete fare ricorso a tutti i trucchetti che conoscete e anche a un po' di spericolatezza se volete finire questo livello.

SURVIVAL MODE

Tutti i dieci stage devono essere affrontati consecutivamente, e le munizioni che avete alla fine di un livello rimangono anche nel livello successivo (potete comunque raccogliere delle munizioni supplementari uccidendo alcune guardie). Rimane anche qui il tempo limite, e i livelli sono ancora più incasinati. Dovrete fare ricorso a tutti i trucchetti che conoscete e anche a un po' di spericolatezza se volete finire questo livello.

TECHNICAL DEMONSTRATION

Dopo aver completato il Survival Mode, avrete accesso a questa serie di demo in cui la CPU vi mostra come dovrebbero essere svolte al meglio le cose. Decisamente difficile seguire le orme di ciò che vedrete sullo schermo.

MEGAMAN LEGENDS

Megaman Legends è un gioco ingiustamente sottovalutato. Certo, a livello tecnico non è niente di eclatante e (soprattutto) paga lo scotto di essere uscito (nella versione PAL) quasi contemporaneamente a Metal Gear Solid. Ciononostante resta un gioco che può regalare parecchie ore di divertimento. Ma veniamo al sodo.

DARK SIDE OF THE LEGEND

Se avete tendenze darkeggianti sarete felici di sapere che è possibile far cambiare colore al protagonista fino a farlo diventare quasi completamente nero. Per farlo basta comportarsi da teppista. In teoria è sufficiente prendere a calci centinaia di volte la lattina in centro commerciale, ma dopo un po' la cosa si fa noiosa. Per cui sappiate che allo scopo potete anche: prendere a calci gli animali, distruggere i distributori di bibite, non fare donazioni al sindaco, lasciare esplodere le bombe nella sotto-quest relativa, distruggere anche la macchina della polizia quando insegue i rapinatori e tenersi i 200.000 zenny invece di restituirli per quella misera ricompensa.

REGOLE PER SOPRAVVIVERE

La regola fondamentale per facilitarsi nel gioco è la tattica del barbone: rovistare dappertutto. Buchi, anfratti, scatoloni, bidoni della spazzatura non sono inutili orpelli di contorno ma nella maggior parte dei casi contengono zenny (l'unità monetaria del gioco) o utili parti meccaniche.

Gli zenny possono essere recuperati anche uccidendo i nemici i quali, dopo essere esplosi, elargiranno quantità ingenti di cristalli da raccogliere prima che scompaiano. Inizialmente sarà un po' una fatica correre dietro a quelle simpatiche pietruzze, ma verso metà della vostra avventura recupererete un'arma in grado di risucchiare tutto per voi.

E a proposito dei nemici... I primi che incontrerete saranno abbastanza stupidi e potrete tranquillamente ucciderli stando fermi sul posto e continuando a sparare. Con questi (e con pochi altri nel corso del gioco) si rende effettivamente utile la pressione del tasto R2 che permette di mirare automaticamente l'avversario più vicino. Nel giro di poco tempo i nemici si faranno più svegli e cominceranno a muoversi e a inseguirvi. A quel punto scatta l'utilizzo dei tasti per gli spostamenti laterali (L1 e R1). Per alcuni nemici sarà sufficiente tenersi a debita distanza e scattare di lato per evitare i colpi, per altri (la maggior parte) si renderà necessario muoversi di continuo e aggiungere alla pressione del tasto "laterale" quella della croce direzionale nel verso opposto. In questo modo si imprimerà al protagonista un movimento rotatorio che permetterà di gironzolare allegramente intorno ai nemici. Ovviamente tutto questo va unito all'uso continuativo del tasto di fuoco.

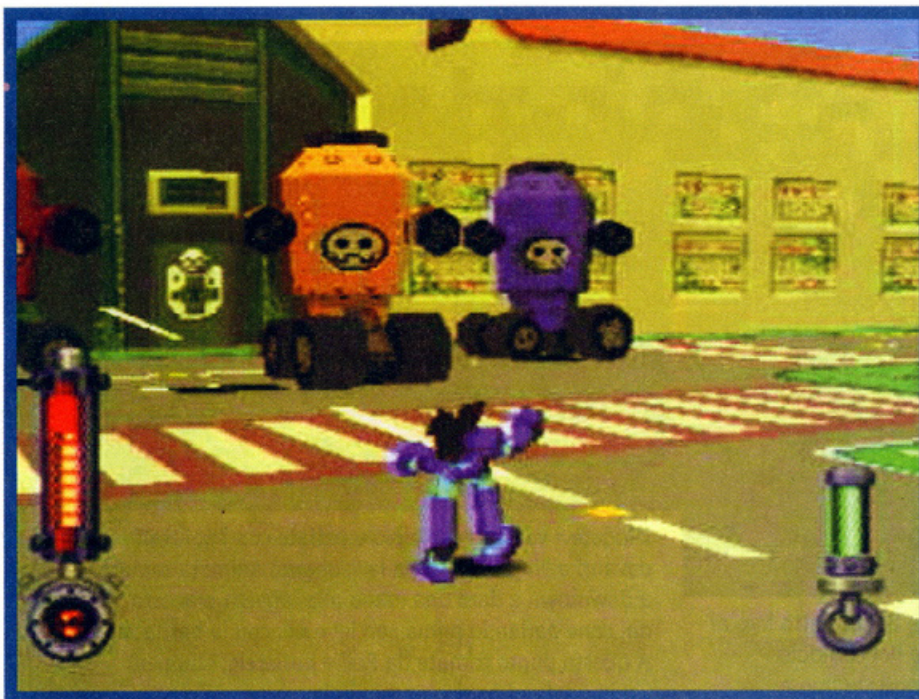
E visto che siamo in argomento diamo un'occhiata alle armi: ci sono le Buster parts e le Special weapon. Le prime servono per potenziare lo sparo base e possono essere combinate insieme per ottenere effetti differenti. Le seconde vanno a costituire l'arma



secondaria. Se ne può scegliere una sola per volta e, mediante congrua spesa di quattrini, da un certo punto del gioco in poi potranno essere potenziate nelle varie caratteristiche (numero di colpi, potenza, gittata, velocità...) Considerando che il costo di questi potenziamenti è notevole, a parte un paio di armi che vanno necessariamente potenziate, la regola fondamentale è di provarle un po' tutte, scegliere quella che più si adatta al proprio stile di gioco e dedicarsi solo a quella.

Un ultimo cenno sui negozi sparsi qua e là per il gioco: in linea di massima pensateci bene se vale la pena o meno di investire i propri soldi nell'acquisto di armi. La maggior parte di esse infatti sono reperibili tramite le vostre esplorazioni e sarebbe inutile spendere i (tanti) soldi richiesti per comprarle e ritrovarsi poi con dei doppioni. È meglio investire i propri risparmi (e fin da subito) in un refill canteen (oggetto speciale che permette di avere una riserva di energia da usare quando lo si ritiene opportuno. L'unica cosa è che bisogna ricordarsi di andare a ricaricarlo al negozio dopo averlo utilizzato) e in tonnellate di life gauge (aumentano la capacità della vostra riserva di energia), extra pack (aumentano le dimensioni del refill canteen) e jacket vari (migliora la resistenza ai colpi del personaggio, ricordatevi che queste una volta prese vanno attivate nell'apposito menu).

Un avvertimento prima di iniziare: nella soluzione mi limiterò a citare tutti i passaggi fondamentali per finire il gioco e per affrontare le varie sub-quest. A parte il solito consiglio di utilizzare la soluzione solo se



strettamente necessario per non rovinarvi il divertimento, tenete conto che non starò certo a dirvi ogni volta di parlare con tutti i personaggi presenti o di osservare tutto. Parecchi oggetti e personaggi non sono necessari per portare a termine il gioco ma sono lì solo per il vostro divertimento, per farvi sentire più immersi nell'ambientazione. Regolatevi di conseguenza.

Altra cosa: visto che il gioco è in inglese, per comodità lascerò in originale i nomi degli oggetti e dei luoghi. Così sarà più immediato trovare riscontro di quello che leggete.

SI COMINCIA

Dopo la breve introduzione vi ritroverete nel primo, semplicissimo, dungeon. Limitatevi a procedere lungo la strada distruggendo senza pietà i deboli nemici che vi si parano davanti. Seguite le indicazioni che vi manda Roll via radio (anche perché se sbagliate strada vi blocca e vi impedisce di proseguire in quella direzione). Dopo un po' giungerete in una grande stanza con tre uscite (delle quali una bloccata da delle barriere) nella quale incontrerete anche un nemico che (a sentire le indicazioni di Roll) dovrebbe essere particolarmente pericoloso, ma in realtà non vale niente. R2 è sparso semplice e sarà distrutto in lampo. La prima stanza che incontrerete contiene solo una cassa da far esplodere per raggranellare un po' di zenny. Entrate nell'altra stanza aperta e demolite i due generatori per eliminare le barriere. Andate in fondo alla stanza e aprite i due bauli. Intascate i soldi e (tramite l'apposito menu) equipaggiatevi con il power raiser (prima di una lunga serie di buster parts). A questo punto si sarà disattivata anche la barriera che bloccava l'accesso all'altra stanza; entrateci e preparatevi ad affrontare un gigante dai piedi d'argilla. Fa molto meno male di quanto possa sembrare, basta usare la tecnica "rotatoria" e girargli

intorno tartassandolo di colpi fino a vederlo stramazzare al suolo.

L'ARRIVO A KATTELOX

Dopo un breve intermezzo si giunge all'isola di Kattelex. Parlate con i presenti e dirigetevi verso la città (c'è un cartello abbastanza esplicito al riguardo) vedrete passare a tutta velocità un'auto della polizia. Tornate indietro, parlate col nonno, beccatevi la sequenza animata e ripartite alla volta della città.

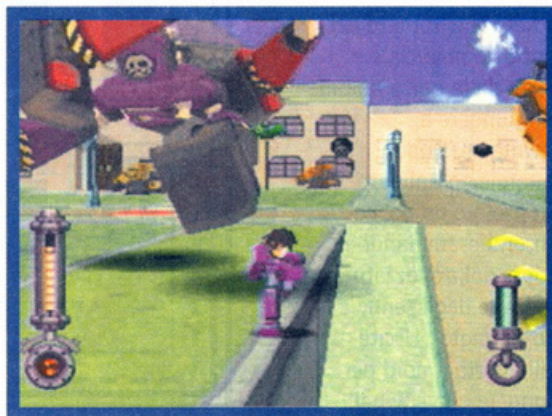
Una volta entrati vi ritroverete in una specie di centro commerciale.

Entrate nel junk shop (principale fonte dei vari oggetti da comprare fino a

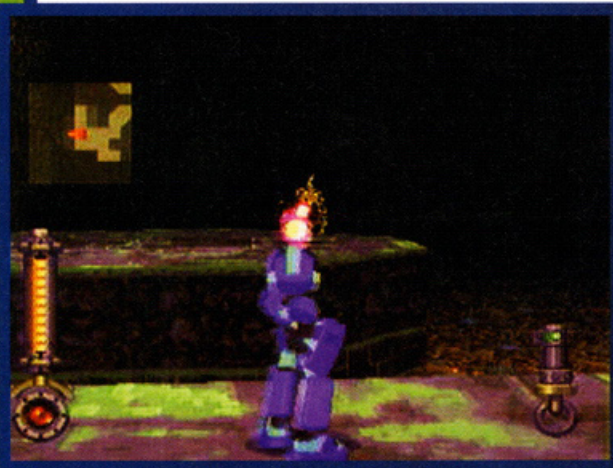
esaurimento che ho nominato prima) e parlate con la donna. Ditele che troverete suo marito, uscite e rovistate negli scatoloni e nei bidoni della spazzatura per recuperare un po' di soldi e il broken cleaner. Attenzione, in questa zona c'è un primo piccolo segreto: gettata per terra c'è una lattina. Se prendendola a calci riuscite a farla volare dentro la panetteria guadagnerete 1.000 zenny. Ogni volta che uscite ed entrate in questa zona la lattina riapparirà. Dopo aver fatto tutto uscite dalla porta a sud ed entrate nella piccola costruzione.

ALLA RICERCA DEL MARITO PERDUTO

Appena scesi andate a sinistra e sparate ai robot. Ce ne sono alcuni sopra un muro alto; lasciateli perdere e proseguite. Se proprio volete salire là sopra potete arrivarci entrando in un tombino che si trova in mezzo alla strada in downtown. Proseguite lungo il corridoio e dopo un po' dovrete vedere un buco sulla parete. Esaminatelo per recuperare 2.600 zenny. Procedete fino a giungere alla fine del corridoio dove il tizio che state cercando è preda di un assalto da parte di un nugolo di vermi. Massacrateli e parlate col tizio. Dopo



La regola fondamentale per facilitarsi nel gioco è la tattica del barbone: rovistare dappertutto...



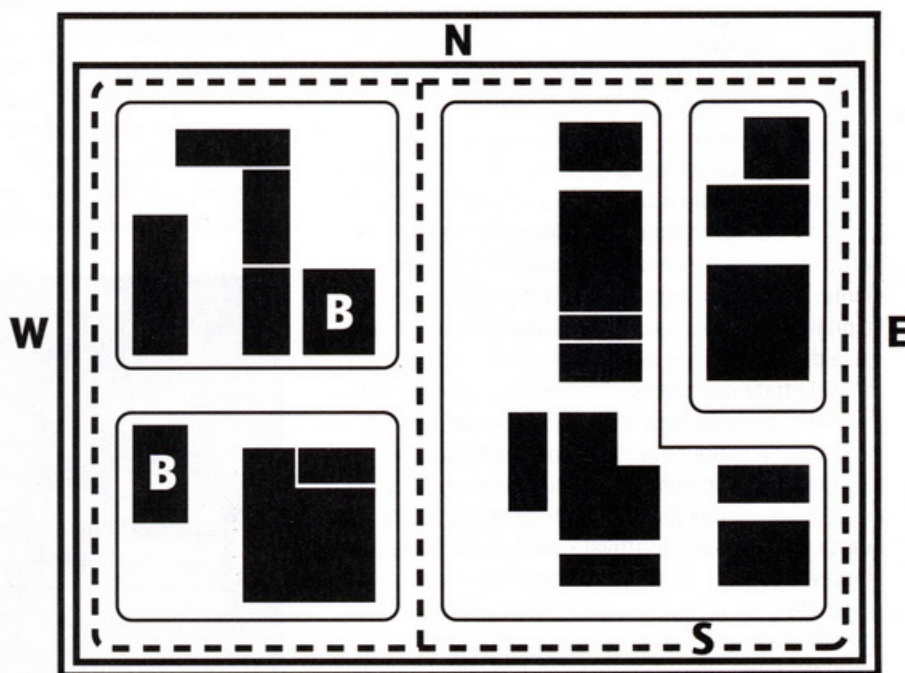
la sua fuga oltrepassate la porta e date il fatto loro ai robot che vi aspettano. Proseguite nel corridoio massacrando tutto quello che incontrate fino a giungere a un baule contenente il rapid fire. Equipaggiate e tornate all'ingresso del sotterraneo. Da qui se volete potete entrare nella porta che prima avete trascurato per massacrare un po' di nemici e fare un po' di soldi. Ma a dire il vero la cosa è abbastanza inutile: sulla sinistra c'è un muro di un colore particolare; è così perché più avanti è possibile abatterli. Andando nella porta a destra vi ritroverete in una stanza la cui uscita è raggiungibile solo quando avrete migliorato la vostra capacità di salto. A questo punto potete pure andarcene. Tornate dalla negoziante, parlatele e, per ringraziarvi, vi regalerà il mine kit. Uscite dal centro commerciale e parlate con Roll che, partendo dal mine kit svilupperà la vostra prima special weapon: la splash mine!

A SPASSO PER LA CITTÀ

Ricordandovi che, finché il negozio non ne avrà esaurito le scorte, la maggior parte dei vostri risparmi vanno investiti in energy canteen, life gauge, extra pack e jacket varie, tornate nel centro commerciale e uscite dalla porta a nord per giungere a downtown. Dopo l'intermezzo animato gironzolate un po' nei dintorni esaminando i bidoni della spazzatura: troverete degli zenny e un broken motor. Uscite dalla porta a nord per giungere alla city hall.

Dirigetevi verso il municipio e parlate con i poliziotti davanti all'ingresso. Dopo la sequenza animata tornate a downtown e date una mano alla ragazza braccata dal cane parlando prima con lei e poi con la bestiaccia. A questo punto tornate da Roll e parlatele; scapperà via in preda al panico. Inseguetela e lungo la via fermatevi da Data per salvare la posizione ed eventualmente ricaricarvi di energia: state per affrontare il vostro primo combattimento serio. Ci sono tre robot che tenteranno di farvi fuori. Non è necessario distruggerli tutti, basta far saltare per aria quello che ha con sé la chiave. Il problema è che il proprietario del prezioso oggetto viene scelto a caso ogni volta, per cui scegliete quello che più vi aggrada e dedicatevi a lui. È facile: basta correrli dietro continuando a sparare e usando gli scatti laterali (e eventualmente il salto) per evitare i suoi colpi. Ovviamente prestate anche attenzione a eventuali attacchi dei suoi compagni. Tenete conto anche del fatto che i tre robot hanno caratteristiche differenti: quello blu è quello più veloce, il rosso è il più resistente

Nella mappa le due "B" indicano la posizione delle bombe da trovare



e il giallo è quello che sferza gli attacchi più violenti. Una volta recuperata la chiave spunterà fuori un altro robot. Per eliminarlo la cosa migliore è usare la solita tattica del correrli intorno col dito pigiato sul tasto dello sparo (non disdegnando magari di fermarsi ogni tanto per scodellargli una bella mina fra i piedi). Tenete conto però di alcune cose: prevalentemente i suoi attacchi consistono in delle smitragliate che possono essere evitate saltando. A volte lancia delle mine, e qui la cosa migliore da fare è allontanarsi dalle esplosioni. Infine, può capitare che decida di scattare improvvisamente in avanti (la cosa è comunque anticipata da un movimento caratteristico) in questo caso basta spostarsi dalla traiettoria.

Dopo averlo fatto fuori andate da Data per le solite ricariche e per salvare. Chiedetegli cosa dovete fare ("Tell me..." e "What should I do now?") e rispondete no alla prima domanda e sì alla seconda. Riceverete il range booster alfa. Equipaggiatelo al posto del rapid fire (che a questo punto potete tranquillamente vendere).

Dirigetevi verso la city hall e affrontate una nuova missione: difendere il municipio. In sostanza ci sono dei carri armati che non si curano minimamente di voi e dei mezzi volanti che pensano ad attaccarvi e a rifornire la zona di carri se li distruggete. La cosa fondamentale è impedire che il municipio venga distrutto. I palazzi civili potete anche lasciarli al loro destino, discorso diverso per gli edifici pubblici. La banca e la stazione di polizia non sono infatti necessari, ma sono basilari per poter intraprendere alcune sotto-quest. Per cui può essere utile proteggerli anche perché, se è vero che in seguito si può dare una mano a ricostruire gli edifici crollati, è anche vero che costa una barca di soldi.

Comunque, qualunque sia la vostra strategia, ricordate che l'unico pericolo per la vostra incolumità sono i mezzi volanti e che dovete proteggere **OBBLIGATORIAMENTE** il municipio. Per il resto, i flyer possono essere distrutti mirandoli col tasto R2 e tartassandoli di colpi (state attenti che reagiscono), i carri armati sono alla vostra mercé: fatene quello che volete.

Una volta eliminato il pericolo arriverà un altro robot la cui unica intenzione sarà fare a pezzi voi. Per farlo fuori la tecnica è la solita: continuate a muovervi usando gli scatti laterali e sparategli in continuazione. I suoi attacchi consistono in una lingua chilometrica, delle bombe e degli squallidi tentativi di abbracciarvi. Basta continuare a muoversi e il rischio di essere colpiti è veramente minimo.

LA BATTAGLIA CONTINUA

Dopo l'intermezzo animato uscite dal municipio e parlate con Roll. Da questo momento in poi avrete a disposizione il furgone (sulle sue potenzialità vi rimando al box apposito). Parlate con Data per le solite sistemazioni del caso e uscite.

Uscite dalla porta a nord e vi ritroverete in una zona verdeggianti invasa dai carri armati. Eliminateli e proseguite fino a raggiungere un'abitazione; a questo

punto svoltate a destra e salite sulla collina. Da qui saltate su quella specie di altipiano con una casetta in cima. Di fianco alla casetta ci sono un bidone della spazzatura e uno scatolone in cui troverete il safety helmet. Tornate a downtown e cercate nei bidoni della spazzatura fino a trovare la blumebear parts. Portate tutto ciò a Roll (magari chiamandola col walkie talkie) che vi darà (finalmente!) il mitico elmetto di Megaman. Andate nella schermata degli special object e attivatelo, mi raccomando!

Tornate alla zona verdeggianti, proseguite e entrate nella cava, andate avanti fra le due montagne fino a giungere a uno spiazzo erboso da cui spunta un fiore, raccoglietelo e dirigetevi alla piccola costruzione simile a quella presente all'ingresso della città. Vi ritroverete in un sotterraneo; salite ed entrate nella porta a sinistra dove troverete un baule con degli zenny. Entrate nella porta successiva, ignorate il baule (è una trappola) e prendete gli zenny contenuti nel buco. Proseguite attraverso un'ulteriore porta che dà su un lungo tunnel il quale vi porterà a una stanza con un tunnel che porta a una rampa per salire di sopra e aprire il baule contenente il cannon kit. A questo punto uscite dal sotterraneo e andate fino alla cava (non quella da cui siete arrivati). Vicino all'ingresso troverete Data: sfruttatelo a dovere. Proseguite nella galleria e vi ritroverete dei carri armati; se avete bisogno di soldi distruggeteli, altrimenti proseguite pure evitandoli. Dopo la scenetta animata dovrete combattere contro un bestione meccanico. Inizialmente dovrete sparare ai cingoli per limitarne i movimenti; lui reagirà sparandovi dei missili, ma basta muoversi in fretta e non c'è pericolo. Una volta che i cingoli avranno preso fuoco salite sul costone roccioso ed eliminate i carri armati che vi danno fastidio. Adesso si tratta di sparare al portello in cima al mostro nel momento in cui si apre. Volendo potete farlo da dove vi trovate, ma oltre a essere più difficile prendere la mira, da qui vi esponete a più attacchi da parte del nemico. Se invece riuscite a saltargli sopra sarà tutto più semplice. Comunque, quando siete sulla montagna, gli attacchi sotto forma di energia vanno evitati con una capriola eseguita all'ultimo momento; per gli elicotterini basta sparargli. Una volta eliminato questo boss tornate indietro al municipio nella city hall e gustatevi il breve intermezzo. Da questo punto in poi avrete la possibilità di fare donazioni al sindaco per riparare i palazzi distrutti. Tenete conto che la banca e la stazione di polizia sono necessarie per affrontare alcune sotto-quest per cui, almeno quelli, sarebbe il caso di ripararli (se sono stati distrutti ovviamente).

ESPLORIAMO IL SOTTOSUOLO

Uscite dal municipio, entrate nel furgone e fatevi portare alla Cardon forest. Da qui dirigetevi nel canyon e, una volta usciti, entrate nella costruzione alla vostra





sinistra per esplorare un altro sotterraneo. Attraversate le due porte distruggendo tutto quello che vi si para davanti, oltrepassate l'ingresso a sinistra e proseguite. Arriverete in un tunnel di forma quadrata con una discesa. Scendete, sfondate le casse per ottenere un po' di zenny e combattete col robottone usando la solita tecnica rotatoria. Uscite attraverso la porta da cui non siete arrivati e proseguite fino a giungere a una grande stanza dove, oltre a dover distruggere un po' di feccia, troverete un baule contenente degli zenny. Uscite dalla porta successiva e cercate nel buco per trovare old shield. Proseguite nella porta a destra, procedete e appena potete girate a sinistra, distruggete il robot e recuperate la buster unit da sostituire alla range booster alfa. Distruggete le due scatole e uscite dalla porta, proseguite e poi buttatevi giù. Sarete tornati alla prima sezione di sotterraneo. Andate al solito negozio e vendete il range booster e, se non l'avete già fatto, il rapid fire.

SOTTO-QUESTIAMO UN PO'

Ok, occupiamoci un po' delle cose non necessarie ma in ogni caso molto utili.

Andate a downtown e uscite dalla porta a ovest per giungere a uptown. Entrate nel palazzo degli studi televisivi e parlate alla donna dietro il bancone per affrontare i due giochi di abilità. Ogni volta che uscite vincete da una sfida guadagnate un po' di soldi, se raggiungete (e battete) il livello A ottenete due oggetti, zetsabre e mystic orb, più tardi utili per ottenere delle special weapon e vi guadagnate la possibilità di partecipare in seguito a un altro sottogioco.

Dopo aver sbaragliato i record uscite e rovistate nei bidoni dell'immondizia (la cosa comincia a farsi umiliante) per trovare il broken propellar. Chiamate Roll e selezionate item development per ottenere il vacuum arm. Utilissima special weapon che vi permette di risucchiare gli zenny e le ricariche di energia lasciati cadere dai nemici uccisi. In questo modo non dovrete correre in giro per recuperarli e (soprattutto) non correrete il rischio di non riuscire a recuperarli in tempo. Equipaggiatevi subito con questo simpatico attrezzo e potenziate l'energia fino a farla diventare infinita. A questo punto dedicatevi alle altre

caratteristiche in base alle vostre esigenze (potrete aumentare solo raggio d'azione e velocità di risucchio e tutto sommato conviene portare al massimo entrambe). Oltre al Vacuum arm avrete ottenuto anche il powered buster e il machine buster (la scorta di special weapon comincia a farsi ampia).

Adesso andate sulla parte alta della zona in cui vi trovate e parlate con la pittrice; vi dirà che le serve del rosso. Andate a recuperare del rossetto dalla cassiera del negozio di vestiti nel centro commerciale e portateglielo. A questo punto potrete entrare nel museo. Acculturatevi un po' e poi salite al secondo piano per dare l'old shield alla pittrice che lo esporrà nel museo (insieme ai numerosi oggetti che le consegnerete in seguito).

DI NUOVO SOTTOTERRA

Uscite dal museo e fatevi portare col furgone alla Cardon forest. Attraversate il canyon e questa volta entrate nella cava con la donna vicino all'ingresso. Proseguite devastando i carri armati che vi si parano davanti e, giunti al cancello, gustatevi l'intermezzo animato e preparatevi a una nuova esplorazione. Qua il discorso si complica un attimo: appena entrati vedrete un enorme cristallo. Per recuperarlo dovrete trovare 3 chiavi nascoste in giro per il dungeon. Bene: entrate nella porta e vi ritroverete in una stanza enorme in cui ci sono delle specie di alveari sulle alture e dei robottoni che, se restate nella parte alta, non vi daranno fastidio. Se vi avvicinate ai nidi faranno uscire dei piccoli elicotterini, per cui è meglio ucciderli dalla distanza e aspirare gli zenny col vacuum arm. Dopo averli devastati usciranno comunque un po' di robottini che potete distruggere o evitare come più vi aggrada. Vicino alla porta di fronte a voi si trova un buco nel muro contenente degli zenny. Se volete distruggere tutto fate pure, altrimenti, dopo aver recuperato i soldi, tornate in alto per non dover affrontare i robot. Comunque dovrete tornare sopra, sparare al ponte per farlo scendere e distruggere un altro alveare. Proprio dove si trovava lui troverete la prima chiave. A questo punto buttate giù un altro ponte e, previa distruzione dell'alveare di turno, raggiungete la porta. Nella stanza successiva prendete



la old doll dal buco nel muro, entrate nel tunnel, prendete il grenade kit dal baule e proseguite. Nella stanza successiva andate vicino al baule in modo da far rompere il ponte di ghiaccio e farlo cadere. Premete il pulsante e camminate lungo il nastro trasportatore in modo da far aprire i due passaggi. Quando il baule sarà giunto in fondo verrà tritato e troverete la seconda chiave. Tornate alla stanza coi ponti di ghiaccio entrate nella porta, prendete lo spring set nel baule e l'old bone nel buco. Proseguite e giungerete in una stanza con 3 interruttori. Dovete premerli tutti in modo da disattivare le barriere e uscire. Ma dovete farlo in fretta. A questo punto avrete trovato la terza chiave. Uscite dalla porta, buttatevi giù e (sarete nello stanzone con gli alveari) tornate al cristallo. Prendetelo grazie alle chiavi e uscite dal sotterraneo. Andate da Roll e selezionate item development in modo da ottenere gli stivaletti che, una volta equipaggiati, vi permetteranno di saltare parecchio più in alto.

A questo punto tornate nel sotterraneo e salite sul muro che fino a poco fa sembrava invalicabile. Entrate nella stanza successiva, massacrare i nemici del caso e percorrete il tunnel fino a trovare il rollerboard. Tornate indietro e salite la rampa. Prendete gli zenny dai due buchi e proseguite fino a tornare nella stanza quadrata col robot. Se volete fare soldi distruggetelo e uscite dalla stessa porta da cui eravate usciti in precedenza; solo che questa volta al termine del lungo corridoio potrete saltare in cima alla parete di sinistra. Entrate nel passaggio e uscite dalla parte opposta non dimenticando di prendere gli zenny dai due buchi sulle pareti. Proseguite ed, entrati nella stanza successiva percorrete il tunnel a sinistra per trovare il rapidfire barrel. Tornate indietro e giunti nella stanza precedente (quella dei due buchi) proseguite fino alla parete opposta, saltate in cima, prendete gli zenny nel baule ed entrate nel tunnel e quindi nella porta. Procedete lungo il tunnel raccogliendo lo shiny object. Nella stanza successiva attraversate il tunnel sulla sinistra per recuperare la pen light. A questo punto raggiungerete l'uscita più vicina e chiamate Roll.

SOTTO-QUESTIAMO UN ALTRO PO'

Parlate con Roll e selezionate item development, quindi andate al museo e consegnate alla solita tizia i 3 artefatti che avete recuperato. Andate nella zona a Nord di City hall e cercate la casa con dentro i 3 bambini. Parlate col capo della banda che: gli serve un oggetto che potrà darvi l'operaio che si trova di fronte alla banca. Poi andate alla stazione di polizia, parlate col capo (se non ci siete mai venuti dovrete parlargli due volte) e dirigetevi a downtown per cercare di trovare le 2 bombe che potrete poi far sviluppare a Roll. Riguardo alla posizione delle 2 bombe ci dovrebbe essere un disegno esplicativo da qualche parte.

Adesso tornate alla sede del club (la casetta col bambino) dove scoprirete di dover cercare una sega (se i ragazzi non avessero ancora concluso i lavori tornate più tardi). Parlate col solito operaio che vi dirà di

averla smarrita a downtown. La troverete in un cestino. Ora andate al sotterraneo a cui si accede dal prato a nord di city hall ed entrate nella stanza col muro che in precedenza era troppo alto, prendete gli zenny nel baule e proseguite. Nella stanza successiva ci sono 3 bauli: uno contiene il triple access, gli altri sono trappole. A questo punto andate sulla parte alta di uptown ed entrate nel porto. Rovistate nella scatola per trovare degli zenny ed entrate nell'edificio. Uscite dalla porta vicino a quella dell'ingresso, rovistate nel bidone e parlate con l'operaio. Chiamate Roll e dopo la breve sequenza salvate e partite.

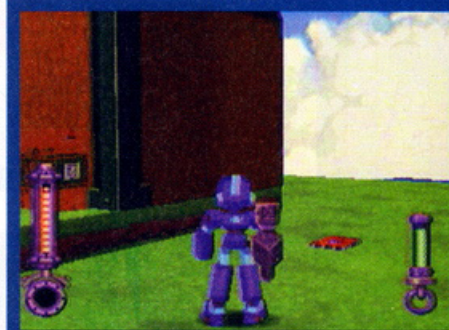
BATTAGLIA TRA I FLUTTI E ANCORA SOTTOTERRA

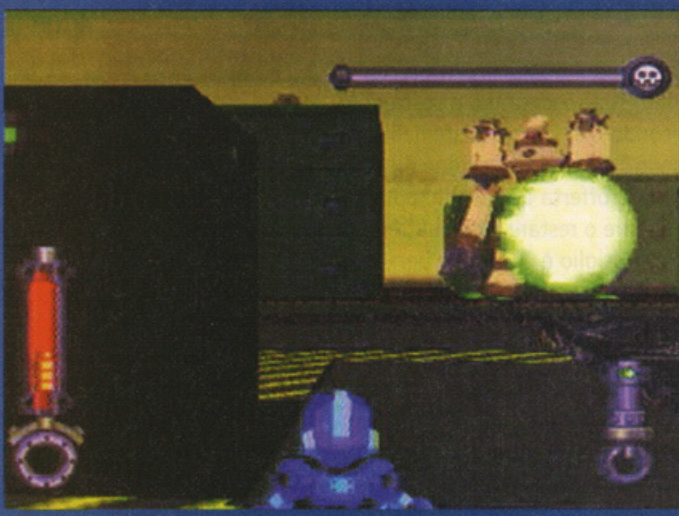
Inizialmente si tratterà di distruggere i sottomarini che vi ronzano intorno difendendosi nel frattempo dai missili. A un certo punto si arrenderanno e scatterà la seconda fase che consiste nello scontro col megarobottone di turno. Vi verrà offerta una scelta: potete scappare o restare a combattere. Il mio consiglio è di fuggire per tornare in seguito rinvigoriti a combattere solo il robot (magari dopo aver salvato). Comunque il combattimento è tutto sommato semplice: si tratta di eliminare i missili che vi vengono lanciati contro e di cannoneggiare (magari con una special weapon pompata a dovere) il robot.

Una volta eliminatolo vi ritroverete su un'isoletta dotata di ingresso per l'ennesimo sotterraneo.

Entrate nella porta, andate a sinistra, avanti e prendete gli zenny dai buchi. Proseguite e, giunti nella stanza grande, andate a destra per recuperare gli old hover jets; quindi tornate indietro e saltate verso la porta che si trova in alto. Entrate, andate a sinistra e proseguite fino a giungere a un buco contenente la gaitling part. Tornate indietro e prendete dal baule la prima chiave. Dietro front e sinistra fino a giungere a un buco contenente un anello. Procedete e attraversate la cascata per prendere la seconda chiave nel baule e gli zenny nel buco. Andate al centro della stanza per prendere l'adaptor plug. Fate un casotto e prendete la terza chiave e gli zenny nel buco. Entrate nella porta, lasciate perdere i coccodrilli e andate a sinistra per prendere il Rapid striker.

L'altra porta conduce a un vicolo cieco. Proseguite lungo il corridoio, attraversate la stanza successiva e prendete il cristallo. Tornati indietro affronterete il boss.





Sostanzialmente la cosa migliore è continuare a muoversi facendo attenzione di averlo bene sott'occhio. Quando scatta verso di voi o quando atterra dopo un salto generando un'onda d'urto bisogna saltare per evitare l'attacco. Ogni volta che si è abbastanza lontani (e magari pure alle sue spalle) bisogna sparargli usando il tasto **R2** per mirare alla testa.

NON SI FINISCE MAI DI SOTTO-QUESTARE

Tornate indietro con la nave e gustatevi l'intermezzo. Andate al furgone e parlate con Roll. Dopo l'intermezzo uscite dalla stanza e andate a parlare col nonno, poi andate nel suo alloggio e prendete il bomb schematic dal baule. Tornate da Roll, dategli che volete andare nella R & D room e scegliete item development. Otterrete il joint plug, che vi permetterà di equipaggiare 3 buster parts per volta, i jet skates che vi permetteranno di spostarvi in giro per l'isola più velocemente e la grand grenade che, se potenziata a dovere, vi permetterà di buttare giù i muri che dividono le varie sezioni dei sotterranei. Il problema è che potenziarla a dovere costa assai per cui, se non volete spendere troppo, abbiate pazienza e aspettate di avere il trivellone per finire di esplorare quei

maledetti sotterranei. Andate all'ospedale in uptown e parlate con la bambina, quindi con l'infermiera dietro il bancone e infine con quella nella stanza. Andate al municipio e fate una donazione per l'ospedale, tornateci e (dopo aver chiesto il permesso alla reception) entrate nella stanza della bambina che vi darà la flower pearl. Fate sviluppare a Roll e avrete la gatling gun. A questo punto se avete già potenziato la grand grenade andate al sotterraneo a nord di city hall, altrimenti tornate a questo punto quando avrete il drill arm. Entrate nella prima porta, poi in quella in alto e in quella successiva. Salite in alto a destra e procedete fino ad arrivare al muro da abbattere. Tiratelo giù e proseguite per prendere l'old launcher. Tornate indietro e quindi a destra, proseguite (il muro che vedete non nasconde segreti). Aprite solo quello in mezzo. Tornate indietro ed entrate nella porta. Sfondate i vari muri per recuperare zenny (due buchi) e il main core shard e dirigetevi all'uscita più vicina. Andate alla stazione di polizia. Parlate col capo, uscite dall'ufficio e tornate a parlargli; uscite nuovamente e parlate con l'uomo che vi dirà di aver perso la borsa all'electronic shop. A questo punto dovrete andare da una parte all'altra della città seguendo le indicazioni che vi verranno date: electronic shop - jetlag bakery - library (downtown) - Distributore di bibite a nord. Parlate con la ragazza col vestito verde e quindi 3 volte col bambino vicino alla casa verde: la borsa sta nel cestino della spazzatura lì vicino. Tornate alla stazione di polizia per restituirla. Otterrete l'arm supporter; andate da Jim (il capo della banda) e fatevi dare il marlwolf shell. Andate al negozio che c'è da quelle parti e prendete il fumetto che si trova nel retro, quindi vicino all'ingresso del sotterraneo di questa zona e prendete lo scarabeo e quindi (magari usando il furgone) alla cardon ruin per recuperare un altro scarabeo vicino alla ragazza sulla collina. Portate il tutto a jim per ottenere altrettanti oggetti in cambio. Tornate al flutter, salvate e dite a Roll che volete andare a clozer woods.

L'ULTIMO SOTTERRANEO

Assicuratevi di avere equipaggiato una special weapon offensiva ed entrate. Attraversate la porta, buttatevi giù ed entrate nella porta dietro di voi, dopo il mini intermezzo tornate indietro, entrate nell'altra porta e poi in quella di fronte. Giungerete in una stanza grande dove recuperare nei bauli la guidance unit e la card-key. Rovestate nei buchi per recuperare gli zenny e la antique bell. Entrate nella porta sul muro al centro della stanza e andate a sinistra per prendere il target sensor. Tornate indietro e quindi a sinistra per recuperare l'antique book. Dietro front e avanti fino a oltrepassare la porta e andare a sinistra per recuperare la seconda card-key. Esaminate l'affare enorme nella stanza precedente e tornate dove avete trovato la prima card-key per poi oltrepassare l'unica porta che non avete ancora provato. Qui usate la special weapon per sfondare una parte di soffitto di colore differente dal resto. Salite e procedete fino allo scontro con i cani-robot. Usate la solita tattica del non stare mai

fermi e li farete fuori in un batter d'occhio. Procedete fino a trovare l'ultima card-key e tornate all'inizio per usarle tutte e tre nel computer e aprire l'accesso al main gate. Uscite dal dungeon, salvate e chiedete a Roll di tornare a carbon forest.

TOP GUN

Il viaggio verrà interrotto dall'ennesimo assalto dei pirati per cui preparatevi a combattere. Innanzitutto dovete eliminare tutte le astronavi più piccole, poi toccherà alla nave madre. Dovrete sparare alle ali e alla parte bassa (quando gli passate sotto) finché non esplodono; quindi toccherà al teschio a prua. A quel punto dovete affrontare un altro nemico: sparategli senza tregua e state attenti ai missili che vi lancia addosso ogni tanto. Una volta che lo avrete eliminato dirigetevi al main gate.

MAIN GATE FASE 1

Entrate e scendete fino ad arrivare a un passaggio sulla destra. Attraversatelo e prendete la buster unit omega. Continuate a scendere fino a giungere a un'altra porta sulla destra. Entrate e proseguite fino a trovare il computer che aprirà i passaggi per le sub cities. Attraversate la porta e proseguite lasciando momentaneamente perdere l'ingresso successivo. Ai bivi andate a destra ed esaminate i buchi per trovare degli zenny e lo shiny red object. Esplorate le zone rimanenti per recuperare l'autofire barrel nel buco e il blunted drill nel baule. Tornate nella stanza dove avete incontrato il primo cane robot ed entrate nella porta a sinistra. Proseguite fino a trovare il baule contenente la generator part. Tornate indietro ed entrate nell'unica porta che non avete visitato per giungere a una scala che vi porta all'uscita e all'ultimo combattimento con i pirati. Il combattimento è semplice: si tratta (come al solito) di continuare a sparare e a muoversi per evitare i missili. Unico avvertimento: sfruttate le due casupole nere per ripararvi quando vi vengono sparati addosso i globi di luce.

L'ULTIMA SOTTO-QUESTATA

Andate al flutter e guardate la tv. Verrete a conoscenza di un furto alla banca. Correte a downtown e fate saltare per aria l'auto inseguita dalla volante della polizia. Recuperate la borsa coi soldi e datela al capo che vi ricompenserà con 20.000 zenny. Andate al museo e date tutto quello che vi rimane alla solita impiegata. Uscite e tornate dentro a parlarle per ottenere che, una volta smanettato da Roll, diventerà il drill arm (serve a buttare giù i muri senza dover usare il lanciagranate). Andate al solito sotterraneo a nord di city hall e buttate giù il muro sulla destra per recuperare la blaster unit R e i weapons plans grazie ai quali roll vi fornirà lo shining laser. Andate infine agli studi televisivi, parlate col tizio nella hall che vi offrirà di partecipare a un altro sottogioco. Ricordatevi di sfruttare i jet skates e vincete tutte le gare a livello A.

LE SUB CITY

Entrate nella casupola nera da cui non siete arrivati

(nella zona in cui avete combattuto l'ultima volta coi pirati) e distruggete tutto quello che trovate. Prestate attenzione ai tetti delle case sui quali si trovano alcune torrette poco visibili. Quando avrete eliminato tutto entrate nella porta che si sarà aperta nella torre centrale per recuperare la chiave. Ripetete il procedimento con le altre due sub city (che si trovano a downtown e a). Tenete presente che nella seconda troverete nemici più pericolosi e nella terza una specie di boss. Si tratta di una specie di autotreno che scarica dal retro dei robot da combattimento. La cosa migliore da fare è piazzargli dietro in modo da colpirlo quando apre il portello in modo da impedirgli di espellere gentaglia pericolosa. Una volta completato il lavoro sarà ora di tornare al main gate.

Equipaggiatevi a dovere (ricaricatevi, riempite il refill canteen e potenziate a dovere la vostra special weapon preferita) e salvate prima di affrontare la battaglia finale.

MAIN GATE FASE 2

Scendete fino in fondo e, dopo l'intermezzo animato, proseguite fino a raggiungere Juno per lo scontro finale. Sul tragitto recuperate da un baule il Power stream e parlate con Data per salvare la posizione.

La regola fondamentale è sempre quella: correre e sparare senza tregua. Una volta che lo avrete abbattuto tornerà più forte di prima. La cosa fondamentale è rimanergli il più lontano possibile e saltare quando sferza i suoi attacchi.

LIETO FINE

Prima di salire sulla nave per partire potete tornare in città e girare (ma solo nel centro commerciale e a Downtown) per salutare tutti i personaggi con cui avete avuto a che fare. Dopodiché tornate alla nave e gustatevi la sequenza finale.

SUPERCAR CHI?

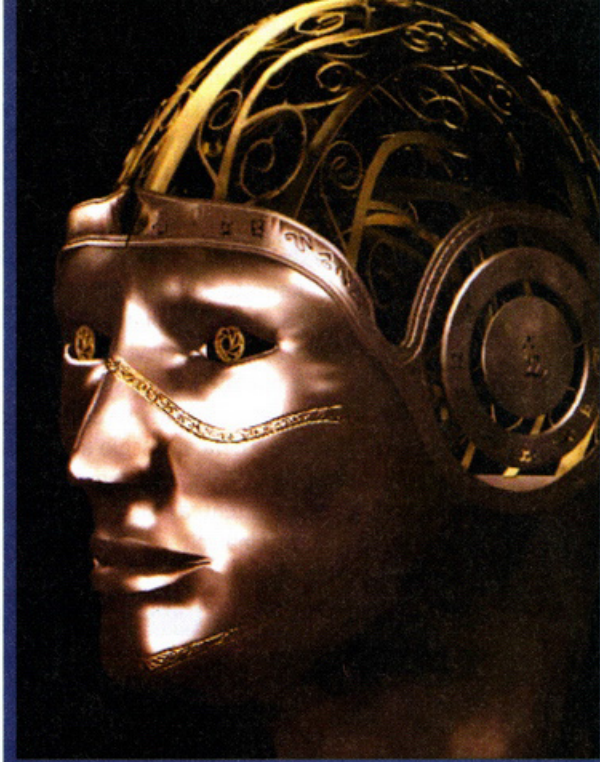
Dopo che avrete salvato il municipio dall'assalto dei pirati avrete a disposizione la support car. Qua dentro potrete parlare con Data per le solite opzioni (curarvi e salvare) e con Roll per la gestione delle special weapon, per trasformare gli oggetti raccolti in armi, e per farsi trasportare in giro per l'isola.

PSW Andrea Maderna



ATLANTIS

Bene, avventurieri... vi trovate in difficoltà con l'antica civiltà di Atlantide? Non riuscite a spiegarvi perché tra marito e moglie debbano sempre sorgere problemi? Non vi spiegate perché per andare da un posto a un altro si debba per forza passare attraverso almeno dieci passaggi segreti? Ma soprattutto non avete ancora capito perché i personaggi di questo gioco riescano a mettere insieme un campionario di facce da ebbi da far paura? Nessun problema, siamo qui per questo.



Le immagini di questo articolo sono tratte dalla versione PC del gioco.

1
Ehi, che brutta cera!

2
Cercate di mettere i pezzi nel modo giusto e comparirà la prima statua (T= trapezio Q=quadrato)

PREMESSA

Non vi preoccupate per l'ordine numerico dei capitoli... è sembrato strano anche a me mentre portavo avanti la soluzione del gioco, ma è un dato di fatto: ci sono dei salti anche di più di un numero da un capitolo all'altro.

In ogni caso seguendo quanto scritto di seguito riuscirete a portare a termine il gioco della Cryo in tutta tranquillità. Oddio... nel gioco ci sono una serie di enigmi che per un motivo o per un altro è impossibile spiegare come risolvere. In quel caso si cercherà quantomeno di indirizzarvi per la retta via, non temete.

CAPITOLO 1

Dopo il filmato introduttivo salite le scale sorvegliate dalle due guardie.

CAPITOLO 2

Andate verso le altre due guardie, mostrate loro il simbolo della compagnia e salite le scale. Prendete la prima apertura a sinistra e salite le scale fino in cima. Girate sul terrazzino per andare sul retro del palazzo ed entrate nella porta della compagnia.

CAPITOLO 3

Quando saranno finiti i dialoghi Meljanz vi chiederà del vino. Rifiutatevi di versarglielo. Parlate con Agatha di tutti gli argomenti. Accettate di aiutare la regina. Uscite dalla sede della compagnia.

CAPITOLO 4

Scendete per le scale che avete percorso per arrivare qui, andate a destra e giù per le scale sorvegliate dalle guardie. Andate a sinistra e salite per le scale che portano al villaggio. Parlate con la donna sulla destra. Uscite dalla città.

CAPITOLO 5

Recatevi presso la casa di Actyon il pescatore. Mostrategli il simbolo della compagnia. Vi darà un orecchino.

CAPITOLO 6

Parlate ancora con Actyon e poi tornate in città.

CAPITOLO 9

Dirigetevi verso il palazzo reale. Le guardie vi fermeranno...

CAPITOLO 11

...e vi porteranno al cospetto del consorte. Quando vi sarà chiesto qualcosa circa le vostre indagini rispondete con un secco no. Il consorte vi lascerà andare. Appena usciti giratevi un po' intorno. Sotto il porticato noterete una ragazza... avvicinatevi e attaccate bottone parlando con lei di qualsiasi argomento. Mostratele l'orecchino.

Andate da Agatha, la quale vi chiederà a che punto siete con le indagini. Mostratele l'orecchino e poi parlatele di Meljanz.

Uscite dalla sede della compagnia e prima di scendere le scale fatevi un giro del terrazzino. Incontrerete un uomo. È Gorcelos. Parlategli di tutto.

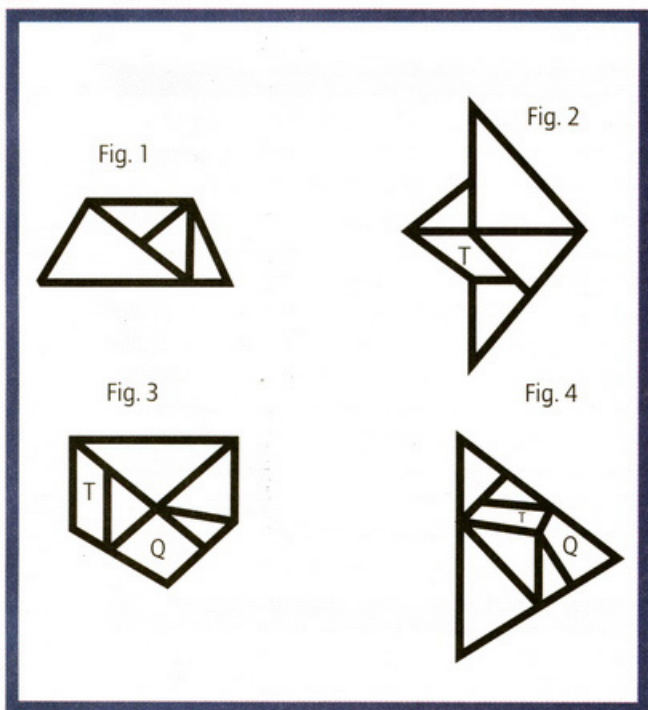
Scendete di nuovo le scale. Fate due "passi" avanti, poi dirigetevi verso destra. Voltandovi verso sinistra noterete una figura umana. Avvicinatevi, è Lascot. Parlategli. Chiedetegli soprattutto della regina... vi inviterà a unirsi a lui per ritrovarla. Vi darà un oggetto e vi proporrà un piano. Ora dovrete aspettare qualche secondo e poi catapultarvi nella porta appena girato l'angolo a destra (direzione sala trono) mentre Lascot parla con la guardia.

CAPITOLO 12

Appena dentro la stanza avrete di fronte a voi una guardia. Prima che si accorga della vostra presenza spostatevi sul lato sinistro della stanza, in modo da non farvi vedere. Ora rimanete in ascolto... noterete che di tanto in tanto si sentono chiarissimi i passi della guardia che si sposta. Bene. Prendete il ritmo e appena sentite il primissimo passo precipitatevi nella direzione da cui vengono i passi e poi subito sulla rampa di scale alla vostra sinistra.

Salite fino in cima alla rampa. Vi troverete in una stanza con al centro una grossa statua di leone. Dirigetevi alla destra della stessa, dove troverete uno strano marchingegno. Recatevi sul retro dell'apparecchiatura. C'è una sorta di tavolino con due manopole. Premete sul congegno con le manopole. Dunque... quello che c'è da fare è molto semplice. Come potete ben vedere, davanti a voi ci sono il sole, la terra e, orbitante attorno alla terra, la luna. Il nostro scopo è quello di allineare terra, luna e sole cercando di simulare una eclissi solare su Atlantide (che è raffigurata, sulla superficie della terra, da una macchia gialla). Senza perdere troppo tempo muovete la terra in modo da avere l'Africa (o almeno una macchia che sembra proprio il continente nero) rivolta verso di voi. In realtà questa è anche la posizione per cui si avrà la luna in basso a sinistra, giusto su Atlantide. A questo punto bisogna muovere il sole verso sinistra, fino a farlo allineare con la luna e la terra. Se tutto è andato per il verso giusto (non ci dovrebbero essere problemi) partirà la sequenza filmata in cui alla statua del leone si spalancherà la bocca. Dirigetevi, a questo punto, verso la statua del leone. Usate sulla bocca l'oggetto che vi ha dato Lascot (prima che iniziasse a distrarre la guardia, ricordate?). Si aprirà una porta nella parete alla vostra destra. Entrate nel passaggio segreto

2



appena scoperto. Di fronte a voi c'è una porta di legno, chiusa. Usate l'orecchino sul lucchetto della porta per aprirla. Attraversate la porta e vi troverete in una sorta di cella con una sola finestra. Bene... saltate dalla finestra per fuggire.

CAPITOLO 13

Dopo il filmato che mostra il nostro Seth agile e scattante saltare giù dalla finestra andate alla vostra sinistra. Salite le scale e continuate a seguire la strada. A un certo punto sulla destra, in un vicolo, scorgerete un uomo seduto su una panchina. Avvicinatevi a lui e chiedetegli informazioni circa la locanda del Gallo Rosso. Vi darà una risposta inequivocabile! Voi, però, per il momento fregatevene altamente, fate girare Seth su se stesso, tornate indietro e salite le scale della casa che avete sulla vostra destra. Fatevi due passi sul terrazzino fino a individuare un vaso di fiori. Raccoglietelo. Ora noterete un tizio passeggiare sotto il balcone dove vi trovate. Non vi viene in mente nessuna idea carina? Eh eh eh... Afferrate il vaso di fiori appena preso e scagliateglielo sulla capoccia.

CAPITOLO 14

Scendete di nuovo in strada e recatevi presso l'uomo che avete appena colpito col vaso di fiori. Raccogliete il coltello che è per terra, di fianco al suo corpo. Tornate indietro, uscite dal vicolo e dirigetevi nella strada alla vostra sinistra.

CAPITOLO 15

La prima porta che troverete alla vostra sinistra è quella del Gallo Rosso (come dimostrato dall'insegna che noterete se alzate un po' lo sguardo). Entrate. Vi verrà incontro Lascot dicendosi orgoglioso di voi. Dirigetevi immediatamente verso di lui (non perdetevi tempo, altrimenti sarete accoltellato). Interrogate Lascot su tutti gli argomenti possibili. Alla fine della conversazione arriverà Meljanz, pieno di cattive intenzioni nei vostri riguardi. Non cercate assolutamente di scappare prima di aver parlato con Lascot e Meljanz circa Atlantide, Rhea e i barbari che si stanno civilizzando... altrimenti Meljanz ordinerà allo sgherro che è lì di accoltellarvi. Aspettate invece che sia Meljanz a minacciarvi e poi dirigetevi immediatamente (in questa fase dovete essere velocissimi e precisissimi, non vi dico che pazienza...) verso le scale, salite, girate a sinistra e affacciatevi giù, dove alla vostra sinistra c'è Meljanz. Velocemente usate il coltello sulla corda che regge il lampadario, quindi cliccate su Meljanz (utilizzando l'icona che in genere si usa per parlare).

CAPITOLO 16

Seth si scaraventerà alla Tarzan su Meljanz riuscendo nel contempo a schivare una coltellata e a uscire dalla locanda. Appena fuori dalla locanda una voce femminile vi inviterà a seguirla. Ripercorrete a ritroso il percorso che vi ha portato qui. In pratica dovete

Seth si scaraventerà alla Tarzan su Meljanz riuscendo nel contempo a schivare una coltellata e a uscire dalla locanda...



raggiungere la zona dei due cancelli in ferro. Bene, entrate in quello piccolo, quello di sinistra. È Agatha che vi ha aiutati stavolta. Chiedetele tutto. Agatha se ne andrà dandovi appuntamento a più tardi. Nel giardino dove vi trovate c'è una scala. Prendetela e appoggiatela sulla panca che è lì, poco distante. Salite grazie alla scala sul muro. Spostatevi verso destra, in modo da trovarvi proprio sotto alla finestra della casa di fronte. Utilizzate la scala con il cornicione della casa di fronte, quindi entrate nella finestra. Entrate nell'unica porta che avete a vostra disposizione. Sentirete delle voci poco rassicuranti... non lasciatevi intimorire. Prima di fare qualunque altra cosa raccogliete quella specie di uncino che trovate al suolo (giratevi un po' intorno, senza spostarvi, e lo noterete sicuramente). Voltatevi verso la porta attraverso la quale siete entrati e usate l'uncino con l'apertura sul muro che si trova leggermente alla sinistra della porta. Otterrete un piccolo topo di legno. Recatevi presso la parete con il disegno di gatto. Usate il topo di legno con la piccola macchia sulla sinistra del disegno. Si aprirà una porta alla vostra destra e una voce vi inviterà a entrare. Fatelo. Parlate con il tizio che vi si parerà dinanzi di tutti gli argomenti possibili e immaginabili e accettate la sua proposta di giocare con lui. Per giocare cliccate sulla scacchiera che c'è sul tavolo di fronte a voi. Per vincere al gioco cercate soprattutto di non farvi beccare dal vostro avversario... prima o poi riuscirete a prendere la pedina della regina. Se doveste perdere... beh, non vi resta che provare ancora.

CAPITOLO 20

Parlate nuovamente col vostro "compagno di giochi", il quale vi farà cadere in una botola. Dopo la sequenza automatica avvicinatevi al muro con il triangolo e

premete la stella. Ora avvicinatevi alla statua del delfino e strappate il tridente dalle mani della donna. Usatelo sul buco che c'è sotto il soffitto (nella zona tra la statua del delfino e la porta di legno).

CAPITOLO 21

Una sequenza automatica mostrerà Seth che ascolta il consorte parlare con uno dei suoi uomini circa le solite cose: Atlantide, la regina, Seth (che deve essere uccisa) e bla bla bla. Quando sarete di nuovo giù rimettete il tridente sulla statua e richiudete la botola premendo di nuovo sulla stella. A questo punto attraversate la porta di legno.

CAPITOLO 22

Ci risiamo. Dovrete di nuovo evitare la guardia di prima. Stavolta però dovete essere più pazienti. Dunque... concentratevi sull'arco che avete alla vostra sinistra. Ascoltate i passi della guardia, continuate ad ascoltare finché non vedrete la guardia passare di fianco all'arco che state sorvegliando. Quando la guardia scompare dalla vostra vista (al massimo aspettate ancora uno o due passi) è il momento buono. La guardia sta salendo le scale. Attraversate l'arco, lasciate perdere le scale e stavolta infilatevi nel corridoio alla vostra sinistra dopo le scale. Percorretelo fino in fondo e salite sulle scale che troverete alla fine del corridoio.

CAPITOLO 23

Siete nella biblioteca. State molto attenti perché le guardie potrebbero beccarvi in qualsiasi momento. Andate dritto (nell'unica direzione in cui vi è consentito muovervi, in pratica nell'unica direzione in cui compare la freccia di movimento). Il pavimento scricchiolerà e una delle due guardie si insospettirà. Fate ancora un passo in avanti. Ancora un altro passo in avanti. Velocemente giratevi verso destra e fate due passi in avanti. Qui dovete essere velocissimi! Giratevi verso destra, andate avanti. Giratevi verso sinistra (mentre vi girate il pavimento scricchiolerà di nuovo e una delle due guardie si allarmerà di nuovo). Andate avanti, giratevi verso sinistra e premete sullo scaffale, in modo da farlo cadere addosso alle guardie. Ora velocemente saltate dalla finestra... puff puff!

CAPITOLO 24

Nel giardino in cui andrete a finire dopo il salto potrete scorgere davanti a voi Agatha e un tizio.

3 Quando non sapete come risolvere qualche enigma fermatevi a riflettere in posti come questo (prima di continuare a leggere questa soluzione, ovviamente).

4 Questo è l'interno della biblioteca. State bene attenti a dove mettete i piedi perché il pavimento tende a scricchiolare. Le guardie sono stupide, ma fino a un certo punto...

Avvicinatevi ai due. Parlate con Agatha di tutto. Scoprirete che la regina è prigioniera nello stesso luogo in cui si nasconde la cosiddetta Conoscenza occulta. Mentre state parlando scoprirete che il tizio che prima vi ha presentato Agatha è l'ennesimo doppiogiochista (che fantasia gli sceneggiatori, eh?). E' andato a chiamare una guardia e ora vi tocca un bel combattimento. Senza perdere tempo, mentre Agatha si occupa del suo ex amico, accoltellate la guardia (prendete il coltello dall'inventario e usatelo sulla guardia). Agatha purtroppo sembra non avercela fatta. Le sue ultime parole vi saranno comunque molto utili. Ora dovrete cercare suo fratello per usare il suo velivolo e dirigerlo nel luogo in cui è prigioniera la regina. Agatha, prima di morire, vi lascerà anche un bracciale. Uscite dal giardino attraverso il cancello di ferro.

CAPITOLO 25

Entrate nel giardino di fronte (quello della scala di legno). Prendete la scala e ripetete le operazioni necessarie a entrare nella finestra del palazzo. Una volta entrati nella finestra attraversate la porta di legno. Aprite il passaggio segreto (è un muro, ma se ci posate sopra lo sguardo vedrete comparire la classica freccia del movimento) ed entrate quindi nella stanza del leone. Scendete le scale per metà.

CAPITOLO 26

Ascoltate i passi della guardia... quando vi sembreranno lontani scendete anche le rimanenti scale. Velocemente giratevi a destra e scappate dalla porta di legno che si trova di fronte a voi. Girate l'angolo alla vostra destra ed entrate nella prima porta a destra.

CAPITOLO 27

Entrate in quella specie di ascensore e usatelo per salire su (è sufficiente premere sul pomello). Una volta saliti in cima alla stanza uscite all'aperto. Andate sempre dritto. Entrate nel primo velivolo alla vostra sinistra, sistematevi per bene e schiacciate un pisolino.

CAPITOLO 28

Sarà Hector a svegliarvi. Parlategli di un argomento qualsiasi, quando vi chiederà di Agatha mostrategli il bracciale, così lo convincerete del fatto che la sorella è morta e vi farete portare a Carbonek.

CAPITOLO 29

Dopo il filmato e dopo la conversazione con Hector fate girare Seth su se stesso e incamminatevi per il sentiero. Prendete la prima a sinistra e poi dritti fino al ponte. Poco prima del ponte spostatevi sulla sinistra e tuffatevi in acqua. Seth nuoterà fino a raggiungere un passaggio che lo

porterà a una grotta. Andate avanti nella grotta fino a raggiungere il puzzle del serpente. Cliccateci sopra per iniziare a giocare. Dovete mettere insieme un serpente, con la testa, però, in basso. La risoluzione del puzzle aprirà un buco nel muro. Entrateci.

CAPITOLO 30

Finirete in una sorta di cucina. Mostrate il simbolo della compagnia alla sacerdotessa, che si rassicurerà. Prendete dalla cesta il vestito e indossatelo, chiudete la cesta. Prendete la bottiglia dal tavolo. Parlate con la sacerdotessa. Vi dirà che sarà necessario superare la guardia e che la regina è nascosta da qualche parte. Uscite dalla cucina. Una guardia vi fermerà. Parlatele, offritele un po' di vino (usate la bottiglia sulla guardia) e vi lascerà passare. Andate avanti.

CAPITOLO 31

Gironzolate un po' alla ricerca della regina. Offrite del vino a ogni guardia che vi fermerà in questa fase di gioco. Guardate bene dappertutto. A un certo punto un filmato vi mostrerà dove è tenuta prigioniera la regina. Dirigetevi verso quel posto. La sentinella che fa da guardia alla cella della regina non è di quelle che si lasciano corrompere per un po' di vino. Bisogna trovare un altro stratagemma. C'è un pezzo di legno per terra nei pressi della cella della regina (attenzione, dovete raggiungere la locazione del pezzo di legno senza passare davanti alla guardia, altrimenti quest'ultima vi farà tornare indietro). Raccogliete il pezzo di legno e usatelo per colpire la guardia.

CAPITOLO 32

Trascinate all'interno della cella il corpo del soldato che avete colpito. Cliccate su di esso per prenderne la divisa e indossarla. Mostrate alla regina il simbolo

Sarà Hector a svegliarvi. Parlategli di un argomento qualsiasi, quando vi chiederà di Agatha mostrategli il bracciale, così lo convincerete del fatto che la sorella è morta e vi farete portare a Carbonek.

4



5

Questo è, tutto sommato, uno dei puzzle più carini che il pazzoide col gatto vi proporrà. Imparate bene la funzione di ogni tasto e in un paio di minuti il gioco sarà fatto.

6

Qualcuno sta per combinare qualcosa di veramente dannoso.

7

Risolvere enigmi è un mestiere veramente duro. Molto spesso, però, sarete ricompensati da filmati di buona fattura.

della compagnia per fargli capire chi siete in realtà. Date alla regina il vestito da sacerdotessa che a voi adesso non serve più. La regina vi chiederà di girarvi per indossarlo. Fatelo. È inutile che vi giriate mentre la regina si spoglia per cercare di scorgere qualcosa... non riuscirete mai a beccarla svestita (e ve lo garantisce uno che ci ha provato più e più volte prima di arrendersi!). Quando la regina si sarà cambiata d'abito parlatele di tutto il parlabile e convincetela a togliersi la maschera. Uscite dalla cella e tornate alla cucina. Il soldato di guardia fuori dalla cucina vi fermerà. Parlategli (cliccate sull'icona del soldato) e poi entrate in cucina. Dovete passare attraverso il camino. La sacerdotessa vi dirà qualche parola di conforto.

CAPITOLO 33

Tuffatevi in acqua. Dopo la nuotata uscite dalla grotta e seguite il sentiero fino al velivolo. Prendete quello leggermente alla vostra sinistra dopo che siete usciti dalla grotta. State attenti a non farvi beccare dai soldati. Quando sarete arrivati al ponte attraversatelo e proseguite dritto. A un certo punto si farà avanti Hector. La situazione non è delle migliori. Il vostro velivolo è sorvegliato da alcuni soldati. Dopo un po' di chiacchiere deciderete di far nascondere Hector e la regina in attesa delle vostre azioni. Bene... sta per cominciare l'ennesima sezione di gioco in cui dovrete essere molto veloci. Giratevi verso il velivolo e prendetevi beffa dei soldati. Questi non ci metteranno molto a decidere di inseguirvi. Giratevi verso destra fino ad avere davanti a voi il sentiero da dove provenite. Percorretelo (velocemente), oltrepassate il fiumiciattolo, fate un altro passo avanti e poi girate verso destra (nell'unica direzione che non troverete

bloccata da una guardia). Proseguite sempre velocemente verso la scogliera, finché una voce non vi suggerirà di chiudere gli occhi. Fatelo (beh, per la verità non mi pare ci sia alcuna scelta). Sentirete le guardie cambiare direzione. Non riaprite gli occhi finché non ve lo dirà la voce. Dopo aver riaperto gli occhi entrate nel muro.

CAPITOLO 34

Di fronte a voi c'è la vecchia che vi ha salvato la vita. In cambio dovrete risolvere per lei alcuni enigmi. Cominciamo dall'enigma della gallina. Dovrete ottenere quattro uova. Bene. Cliccate sul marchingegno. Dovete sistemare i sette pezzi a vostra disposizione in modo da farli girare. Ogni volta che posizionate un pezzo assicuratevi che questo giri tirando la cordicella di sinistra del cerchio in basso. Dei sette pezzi due sono piccoli, due grossi e tre medi. Cominciate posizionando alla destra del cerchio con le corde il piccolo pezzo verde (provate uno dei due pezzi piccoli e lasciate posizionato quello che si riesce a far girare). Poi prendete uno dei tre pezzi medi (a occhio il più piccolo dei tre) e posizionalo immediatamente sopra il piccolo pezzo verde (assicuratevi che il tutto giri, altrimenti cambiate pezzo). Ora prendete uno dei due pezzi grossi (sempre a occhio si tratta del più piccolo dei due) e posizionalo in alto a sinistra rispetto al pezzo che avete sistemato precedentemente. È la volta dell'altro pezzo piccolo. Mettetelo in basso a sinistra rispetto all'ultimo pezzo posizionato. Ora mettete l'altro pezzo grosso alla sinistra del pezzo piccolo. Vi rimangono altri due pezzi. Provateli entrambi (cercando di avvicinarvi al cerchio in alto) in modo che tutto l'apparato riesca a girare. Quando avrete finito otterrete le quattro uova e i complimenti della vecchia. Passiamo al prossimo gioco, sempre a base di uova, ma stavolta condito da un po' di serpenti. Questo gioco è molto semplice, si tratta di sistemare le quattro uova in altrettanti buchi e poi muovere ciascun serpente fino a fargli raggiungere l'uovo del colore relativo. Attenzione... i serpenti non devono ostacolarsi tra loro! Dopo un paio di tentativi (ma forse anche al primo colpo) dovrete riuscirci tranquillamente. Terminato il gioco, la vecchia vi parlerà per enigmi... quello che si riesce a capire è che dovrete cercare per lei qualcosa nella foresta. Orsù, dunque. Uscite fuori dal rifugio della vecchia e dirigetevi verso il ponte. Oltrepassate il ponte e salite sul piccolo ripiano alla vostra sinistra. Sotto un albero troverete un arco. Prendetelo. Adesso dovrete recarvi in un posto del fiumiciattolo dove l'acqua è molto bassa. Non è difficile da trovare, gironzolate un po' attorno al ruscello e lo troverete in un paio di minuti. Bene, ora in quel posto bagnate l'arco nell'acqua. Ora girate Seth su se stesso e fategli fare un solo passo in avanti. Inizia la caccia al cinghiale. Da questo momento in poi vedrete scorrazzare un cinghiale bianco attraverso



la foresta. In particolare il nostro animaletto taglierà perpendicolarmente i sentieri che voi tenete sott'occhio in questo momento. Impugnate l'arco (prendetelo dall'inventario) e cercate il momento opportuno per colpirlo. Non temete... potete mancarlo quante volte volete, il cinghiale tornerà sempre. Vi suggerisco di calibrare la vostra mira lanciando frecce verso un punto qualsiasi della foresta (possibilmente uno dei punti in cui sapete già che il cinghiale dovrà passare). Quando avrete ucciso il cinghiale raccogliete l'oggetto che è nei pressi della sua mascella e usate la borsa sulla macchia di sangue. Ora tornate dalla vecchia.



6

sulla parete) e aprite il passaggio segreto alla vostra destra usando il topo di legno sulla macchia di fianco al muso del gatto. Entrate nella stanza segreta.

CAPITOLO 41

Parlate con il pazzo che è lì dentro. Vi proporrà un nuovo gioco, accettate. Il gioco si trova sulla sinistra. È una specie di flipper. Dovete fare in modo che il topo tocchi il fondo del flipper, dopo un po' di pratica dovrete riuscirci facilmente. Una volta vinto il gioco il tizio vi darà una gemma blu e vi farà precipitare nella solita botola.

CAPITOLO 42

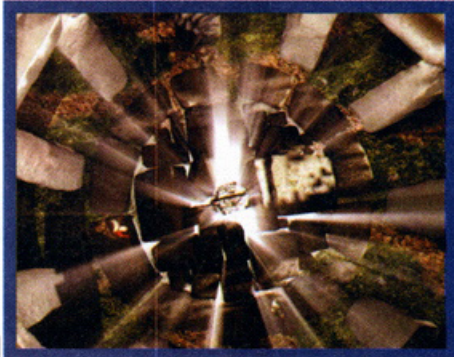
Siete appena caduti in una nuova zona segreta. Girate Seth su se stesso e usate la gemma blu con uno dei mattoni del muro (capirete quale quando la gemma blu comincerà a lampeggiare come è solito quando un oggetto può essere utilizzato su qualcosa). Lo schema che comparirà è la soluzione per un enigma che incontrerete più avanti. Tenetelo bene in mente, quindi. Abbiamo una stella rossa, una blu, un sole giallo e, sotto, una luna verde. Ora percorrete tutto il corridoio e attraversate la porta di legno.

CAPITOLO 43

Di fronte a voi ci sono Meljanz e un soldato. Il carissimo Meljanz ordinerà al soldato di catturarvi. Non c'è tempo da perdere. Voltatevi a sinistra, c'è un vaso, prendetelo e scaraventatelo sul soldato. Così facendo gli procurerete impaccio e sarà costretto a lasciar cadere la sua arma. Nel contempo Meljanz vi si farà sotto, ma nell'avvicinarsi allargherà le gambe quel tanto da permettervi una mossa a sorpresa: passategli sotto le gambe e poi subito entrate nella porta di legno alla vostra destra.

CAPITOLO 44

Giratevi verso la porta dalla quale siete appena entrati. Sulla destra troverete una sorta di lancia. Prendetela e poi usatela sulla porta in modo da tenerla bloccata. Ora dirigetevi verso il trono, anzi, alle sue spalle. Cliccate sul puzzle che c'è sul retro del trono e cercate di risolverlo.



7

CAPITOLO 35

Parlate alla vecchia di tutti gli argomenti che avete a disposizione nell'interfaccia di dialogo (e sono tanti, stavolta). A un certo punto vi addormenterete e comincerete a sognare.

CAPITOLO 36

Godetevi il sogno di Seth.

CAPITOLO 37

La vecchia vi sveglierà. C'è una sacerdotessa con lei. Costei vi accompagnerà ad Atlantide con il suo velivolo. Prima però parlate con la vecchia di tutto. Vi darà una bottiglia con della polvere. A questo punto basta fare un passo verso la foresta per far partire una sequenza automatica di dialogo. Si torna ad Atlantide!!

CAPITOLO 38

Il velivolo della sacerdotessa vi poserà nei pressi della casa di Actyon il pescatore. Parlate con Actyon e poi andate con lui nella sua capanna. Provate a uscire di nuovo dalla capanna. Actyon vi bloccherà e vi offrirà il suo letto per dormire. Dopo aver dormito dirigetevi verso la città.

CAPITOLO 39

Salite le scale sorvegliate dalle prime due guardie e poi non andate a palazzo, ma salite per la rampa di scale non sorvegliata da guardie.

CAPITOLO 40

Precisamente è il tizio di quel gioco sulla scacchiera quello che dovete cercare. Lo ricordate? Comunque andate nel solito posto dove è possibile prendere la scala ed entrare nel palazzo dalla

Il velivolo della sacerdotessa vi poserà nei pressi della casa di Actyon il pescatore...

8

Benissimo! Emulare Babbo Natale vi servirà a raggiungere la regina. Fatevi aiutare dalla religiosa che si trova in questa stanza.

9

Nella stanza del leone. Posizionate la terra così come la vedete in questa foto e poi fate ruotare il sole verso sinistra, fino a che...

10

Quando sarete nelle "terre innevate" dovreste sorbirvi pure la storia ancestrale degli abitanti del posto... cosa non si sopporta pur di salvare il mondo!

È semplicissimo, basta ricordarsi della posizione delle due stelle, del sole e della luna che abbiamo visto poco fa, nel capitolo 42. Sbrigatevi a risolvere il puzzle, altrimenti Meljanz e i suoi riusciranno a sfondare la porta e per voi sarà la fine. Quando avete posizionato bene il tutto, premete l'interruttore centrale in basso e il trono si sposterà celando un passaggio segreto. Girateci intorno e poi entrateci dentro.

CAPITOLO 45

Scendete le scale, poi andate nel corridoio a sinistra. Percorretelo tutto, fino a trovare delle scale. Salite.

CAPITOLO 46

Concentrate la vostra attenzione sul puzzle al centro della stanza. Avete dei pezzi di vetro e quattro figure da riempire. Ogni volta che riempirete una figura "otterrete" una statua. Tanto per cominciare dovreste riempire la figura in basso, quella sorta di trapezio (è l'unica figura che per il momento riuscite a riempire con i pezzi a vostra disposizione). Badate che quando metterete un pezzo nella giusta posizione questo non si sposterà più. Quindi se dopo aver posizionato un pezzo sarà ancora possibile muoverlo... sappiate che quella non è la posizione giusta e che dovete cercarne una migliore. Cercate di mettere i pezzi nel modo giusto nella figura in basso (vedi immagine relativa da qualche parte - Capitolo 46 figura 1) e comparirà la prima statua. Andate subito nei pressi della statua e raccogliete in basso un nuovo pezzo di vetro. Usate il pezzo di vetro con il puzzle al centro della stanza. Si ricomincia. Ora avete un pezzo in più e dovete riempire la figura a destra (dovreste comunque utilizzare anche i vecchi pezzi). Stavolta sarà un po' più difficile, ma dopo un po' di tentativi dovreste comunque farcela agevolmente (Capitolo 46 - Figura 2... T = trapezio). Via verso la nuova statua, raccogliete il nuovo pezzo e tornate al puzzle per comporre una nuova figura, che sarà quella in alto (Capitolo 46 - Figura 3... Q = Quadrato). Nuova statua, nuovo pezzo. Di nuovo al puzzle per comporre la figura di sinistra (Capitolo 46 - Figura 4).

8



Avvicinatevi alla statua che è appena comparsa (la quarta, quella simile a un dinosauro su per giù) e premete sulla sua testa due volte. Appariranno delle scale, salitele.

CAPITOLO 47

Uscite sulla terrazza. Girate a destra e percorrete il corridoio fino a trovare una nicchia. Raccogliete il forcone dalla nicchia. Tornate indietro e salite le scale fino in cima. Al centro del terrazzino c'è un albero. Girategli intorno fino a individuare una zolla di terreno smosso. Usate il forcone sulla zolla. Un nuovo oggetto comparirà miracolosamente nel vostro inventario.

CAPITOLO 48

Tornate nella stanza delle statue. Appena entrati fate un solo passo in avanti e partirà una sequenza automatica. Quando la vecchia avrà finito di parlare attraverso la sfera magica abbandonate la stanza delle statue passando attraverso il passaggio segreto da cui provenite. Lasciate perdere le scale e percorrete invece il lunghissimo corridoio.

CAPITOLO 49

Scegliete il corridoio di sinistra e percorretelo fino in fondo. Usate il forcone sul quadretto nel muro. Ecco a voi un altro simpaticissimo puzzle. Beh... qui non c'è verso di darvi una mano, ma il gioco lo conoscete tutti.

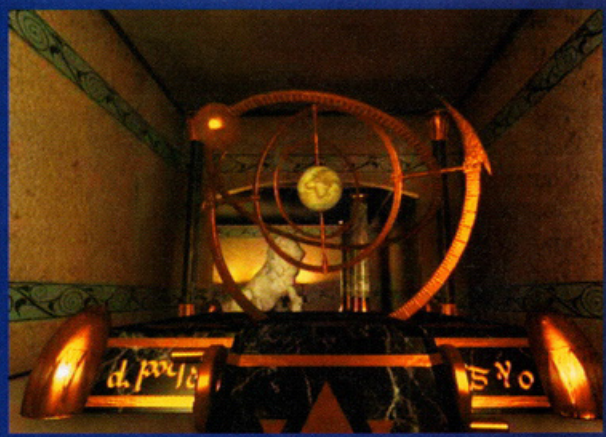
CAPITOLO 50

Si aprirà un passaggio nel muro che vi porterà all'esterno, nella città. Raggiungete il rifugio di Lascot il pescatore. Parlate con Lascot di tutti gli argomenti possibili. Riceverete un cristallo. Tornate in città.

CAPITOLO 51

Rientrate nel passaggio segreto che avete appena lasciato. Per aprirlo dovreste risolvere un puzzle simile a quello di prima (usate il forcone sul puzzle prima). Percorrete a ritroso il corridoio da cui provenite fino a raggiungere la stanza con le scale. A questo punto prendete il corridoio non ancora visitato (quello di destra) e percorretelo fino in fondo. Alla fine del

9





corridoio vi aspetta il solito puzzle. Usate il forcone e divertitevi (dovrete comporre un cerchio, più o meno). La risoluzione del puzzle darà accesso a un nuovo passaggio segreto e nel contempo al prossimo capitolo.

CAPITOLO 52

Girate a sinistra. A un certo punto dovrete riconoscere la zona. Recatevi nella stanza del leone. Aprite il passaggio segreto come già fatto in precedenza (cap. 12), attraversatelo e uscite dal palazzo saltando dalla finestra (cfr. sempre cap. 12). Muovetevi nella direzione del Gallo Rosso. Lungo la strada incontrerete una donna. Parlatele e vi indicherà la direzione da seguire per raggiungere la casa delle sacerdotesse. Recatevi presso la casa indicatavi dalla donna. Entrate, parlate con la sacerdotessa e chiedete di Anna. Dopo aver parlato con Lona e con Anna uscite dalla casa. Anna vi seguirà.

CAPITOLO 53

Non avrete il tempo di spiegare ad Anna le vostre reali intenzioni. Anna vi colpirà e fuggirà. Inseguirla (è andata al Gallo Rosso). Entrate nel Gallo Rosso.

CAPITOLO 54

Non parlate mai con Garcelos, mi raccomando. Parlate solo con Servage (quello stupido). E introducete gli argomenti in questa sequenza: Anna, Creon, la regina e Servage. Mentre Servage e Garcelos litigheranno tra loro salite le scale. Entrate nella porta di legname. Ascoltate il dialogo.

CAPITOLO 55

Andate in fondo al corridoio ed entrate subito nella stanza in fondo a destra. Aspettate che fuori torni il silenzio e quindi uscite. Parlate con Servage e accettate la sua proposta di venire con voi. Entrate nella stanza di fronte a quella dove eravate nascosti. Dopo il dialogo tra Meljanz e Servage, parlate con Servage e proponetegli gli argomenti in quest'ordine: due volte Creon e quindi Servage. In questo modo riuscirete a convincere Servage. Lasciate la stanza, Anna vi seguirà.

CAPITOLO 56

Dopo il dialogo con Anna vi troverete automaticamente nel giardino con la scala (quello per accedere al palazzo dalla finestra, ricordate?) Questo è il momento opportuno per mostrarlo ad Anna... il cristallo, ovviamente. Mostratele anche il simbolo della compagnia. Dopo aver parlato con Anna ripetete la solita tiritera della scala per salire dalla finestra. Recatevi nella stanza del leone attraverso i soliti passaggi, quindi scendete le scale, uscite dal palazzo e recatevi nella stanza

dell'ascensore (la palazzina di fianco a quella da cui siete usciti).

CAPITOLO 57

Salite su con l'ascensore. In uno dei quattro angoli della stanza dove l'ascensore si ferma troverete un sacco. Prendetelo. Parlate con Anna e convincetela a nascondersi nel sacco. Raccogliete il sacco con Anna, uscite all'aperto e parlate con il soldato. Dopodiché raggiungerete il primo velivolo sulla sinistra. Entratevi velocemente altrimenti vi fermeranno. Appena entrati nel velivolo Anna uscirà dal sacco e proprio mentre stanno per beccarvi...

CAPITOLO 58

...Anna "metterà in moto" il velivolo e via! Appena atterrati in questo bel mondo ghiacciato dirigetevi verso gli igloo, parlate con gli indigeni e mostrate loro il simbolo della compagnia. Alla fine della sequenza di dialoghi e filmati sarete fatti prigionieri.

CAPITOLO 59

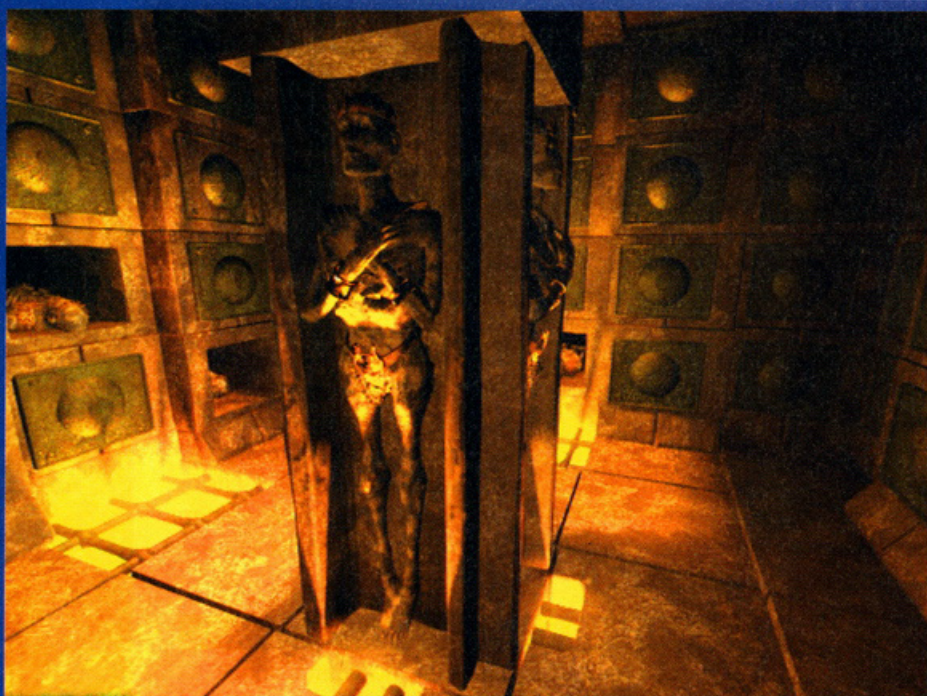
Usate il coltello sulla corda davanti a voi, poi usate la corda con il bastone che è sul pavimento, quindi usate i due oggetti con il buco nel soffitto e uscite dall'igloo. Dirigetevi verso il gruppetto di igloo.

CAPITOLO 60

Entrate nell'igloo più luminoso e raccogliete i pezzi di legno tra le due statue di donna (?). Uscite dall'igloo e cercate un igloo sul cui pavimento sarà possibile formare una stella con i tre pezzi di legno appena raccolti. Ecco quindi un nuovo enigma per voi. Associate ogni pezzo al simbolo corrispondente sul pavimento (ricordate che dovete formare una stella) e tenete presente che ogni pezzo messo nella giusta posizione si bloccherà (un po' come l'enigma della stanza delle statue).

CAPITOLO 61

Finito il puzzle scendete per le scale e poi andate a destra. Dopo il filmato, girate Seth su se stesso e scappate a tutta birra. Percorrete l'intero



corridoio fino all'altra entrata. Chiudete la porta alle vostre spalle.

CAPITOLO 62

Velocemente togliete la maschera alla statua, gli indigeni si prostreranno ai vostri piedi.

CAPITOLO 63

Liberate Anna usando il coltello sui legacci che le trattengono le mani. Chiedete ad Anna di guardare nell'occhio della statua. Quindi parlatele del cristallo di sua madre. Ora, man mano che Anna vi dirà ciò che vede dovrete premere la lastra corrispondente sul pavimento. Mi spiego: sul pavimento abbiamo sei lastre dipinte... o sei mosaici se preferite. Teneteli ben presente (sono un sole, una luna, una stella a sei punte, un uomo, una donna un bambino). Man mano che Anna ne "nominerà" uno voi dovrete cliccarvi sopra... senza perdere tempo però, altrimenti l'immagine nel cristallo svanirà! Finita la sequenza di mosaici, prendete la statuetta dall'altare e abbandonate la stanza uscendo dall'unica porta che in questo momento è aperta. Affrontate tranquillamente gli indigeni e partirà un filmato.

CAPITOLO 64

Non dovete fare assolutamente nulla... guardate i filmati.

CAPITOLO 65

Andate a destra, verso la caverna che vedete in lontananza. Non vi avvicinate troppo o sarete sbranati dall'orso polare. Andate invece alla sinistra della caverna, verso l'iceberg. Tornate verso la caverna. Comparirà l'orso. Scappate nella direzione opposta a quella dell'orso. Quindi ritornate all'iceberg. Ora di nuovo verso l'orso... ripetete l'operazione fino a far

comparire l'orso tre volte. Dopo la terza "apparizione" dell'orso andate verso l'iceberg, l'orso vi seguirà. Ora dirigetevi verso la caverna (finalmente libera), entratevi e parlate col pilota.

CAPITOLO 66

Ennesimo volo. Una volta finiti filmato e dialoghi parlate col pilota, sia sul velivolo che una volta scesi. Quindi parlate con l'indigeno. Andate alla destra dell'indigeno e poi giù. Quindi muovetevi verso la struttura a pietre. Raccogliete la corda. Ora date inizio pure alla sfida dei granchi (cliccate sul banchetto alla sinistra del posto dove avete raccolto la corda). Non so che dirvi sul gioco dei granchi... l'ho giocato e vinto una volta sola, si tratta di una sorta di gara di velocità a ostacoli, se ho capito bene... bah, in ogni caso è semplicissimo.

CAPITOLO 67

Parlate ad Hona Ly (ce l'avete nell'inventario) di tutti gli argomenti. Parlategli del dio eretto. Avvicinatevi alla statua del dio eretto. Parlatene ancora. Passeggiate e parlate finché non arriverà Hector. Quando sarà arrivato parlategli di tutti gli argomenti. Ora usate la corda con la statua del dio eretto. Parlate con Hector (argomento: velivolo). Dirigetevi verso il velivolo. Non riuscirete a tirar su la statua. Uscite dal velivolo. Hona Ly proporrà di coinvolgere la figlia. Andate nella barca. Godetevi la scenetta (abbastanza ridicola a dire il vero) tra Hona Ly e le figlie.

CAPITOLO 68

Finito il filmato, parlate a Hona Ly del dio eretto, quindi accettate la sua proposta. Andate alla barca. Partirete con Sama.

CAPITOLO 69

Appena arrivati sull'isola del dio eretto, risolvete l'enigma che trovate sulla spiaggia. Nella colonna in alto le statuette vanno in quest'ordine (partendo da sinistra): blu, rossa, gialla, verde. Colonna centrale: gabbiano, cinghiale, pesce, granchio. Colonna di sotto: terra, costellazione, luna, sole. Si aprirà un passaggio segreto (ma va?).

CAPITOLO 70

Andate avanti fino a incontrare la donna vicino alla ruota. Parlatele, ma non vi risponderà. Dirigetevi in uno qualunque dei corridoi che vi "circondano" (escludete solo quello da cui provenite) e camminate finché non vedrete l'immagine di Creon. Tornate dalla

donna e parlatele di Creon. Mostratele la sfera magica (che avete nell'inventario) e tornate in uno dei corridoi fino a incontrare l'immagine di Creon.

CAPITOLO 71

Finito il filmato, cliccate sul cubo blu (che diventerà multicolori!). Parlate col cubo di tutti gli argomenti. Quando avrete finito di parlare col cubo giratevi e cliccate sul pavimento. Quindi cliccate sul quadrato verde che comparirà.

CAPITOLO 72

Una volta arrivati sul "cornicione", giratevi intorno fino a trovare il punto del "cornicione" dove manca una pietra. Cliccate lì e tornerete giù, dove troverete una sorta di piramide. Attraversate quella specie di porta nella roccia, prendete la torcia e tornate alla piramide. Usate la torcia sulla piramide (giratele intorno per trovare il punto dove è possibile farlo). Usate la sfera (quella che vi ha dato il cubo) sulla cima della piramide. Entrate nel buco che si è appena creato. Usate l'unica sfera che vi è rimasta con l'unica cosa che riuscite a vedere. Dirigetevi verso il velivolo. Un bel click su di esso.

CAPITOLO 77

Rieccoci ad Atlantide. Entrate nella casupola di Actyon e parlategli. Tornate al velivolo.

CAPITOLO 78

Viaggerete in automatico fino al velivolo di Creon. Avvicinatevi, fregatevene dell'"altolà" e proseguite verso il velivolo di Creon. Saltateci proprio a bordo e liberate Anna usando il pugnale sulle corde che la tengono legata. State attenti a Meljanz (fate un passo avanti prima che tenti di scaraventarvi di sotto) e tornate sul vostro velivolo.

CAPITOLO 79

Creon vi inseguirà col suo velivolo e cercherà di abbattervi ma riuscirete ad arrivare al palazzo. Passando per la stanza del leone raggiungerete il pazzo (quello dei giochini, quello del gatto Silken... ricordate?). Parlategli di tutto. Ora dirigetevi alla biblioteca (cap. 23). Salite sulla scala di legno per raggiungere lo scheletro che è appeso al soffitto. Prendetene l'occhio. Recatevi nella stanza del delfino (cap. 20, ma stavolta dovrete entrarci da dove la prima volta ne siete usciti). Montate l'occhio sulla statua del delfino.

CAPITOLO 82

Si aprirà l'ennesimo passaggio segreto (che vi porterà in un labirinto). Ho cercato in tutti i modi

di disegnare una mappa, ma non sono mai riuscito a capire lo schema del labirinto. In linea di massima, comunque, gironzolate all'interno del labirinto cercando di evitare le locazioni in cui compare il minotauro (pena la morte). A un certo punto dovrete incontrare Creon.

CAPITOLO 83

Quando Creon avrà finito di parlare usate la mano blu su quella specie di timone che è davanti a Creon.

CAPITOLO 84

Creon fuggirà attraverso un buco nel muro. Seguitelo. Vi troverete per la prima volta davanti alla Conoscenza Assoluta o quello che è. Usate la mano sulla Conoscenza e quando salterà fuori il mostro scappate dal buco da cui provenite. Dopo qualche secondo avrà inizio il

CAPITOLO 85

Quando il mostro uscirà dal buco voltatevi velocemente alla vostra sinistra. Sul pavimento c'è la sfera magica, raccoglietela e usatela sul mostro. Godetevi pure con calma il finale della storia...

CREDITS

Consentitemi un saluto al pilota Becchimanzo e un grosso grazie al saggio Malcolm. Senza il loro aiuto difficilmente questa soluzione avrebbe visto la luce.

PSW Gianluca Loggia

12



WILD ARMS

Con Wild Arms si torna ai bei vecchi Giochi di Ruolo alla Giapponese, ma la particolarità del gioco Sony è la straordinaria profondità e lunghezza. A PSW abbiamo letteralmente sondato ogni anfratto del mondo di Wild Arms, il risultato è sotto i vostri occhi...

SCENARIO DI RUDY

Girate tutto il villaggio e parlate con tutti. Recatevi nella casa del Sindaco Pifer e parlateci otterrete le bombe magiche; mentre scenderete le scale per andarvene sarete fermati da un tizio che parlerà a Pifer di un bambino, Tony, che si è perso nelle Cave. Uscite dalla casa e comprate qualche provvista; uscite dal villaggio e recatevi nelle grotte a sud.

Entrate nelle cave e procedete sempre dove c'è il sentiero (in pratica seguite sempre la strada); eliminate le casse grandi con le bombe e tirate ogni leva per muovere le statue e aprirvi il passaggio. Non correte dove leggerete il cartello sui pipistrelli e procedendo avanti otterrete il simbolo magico da una cassa. Arrivati da Tony rompete il muro a nord ed entrate nella stanza (salvate anche già che ci siete) e fate prendere le bacche al bambino. Tornati indietro verrete assaliti da un mostro e sarete costretti a combatterlo. Utilizzate i vostri attacchi normali fin quando non arriverete a sufficiente forza per utilizzare il vostro potere; raggiunta tale potenza, sfruttate il potere ed eliminate il mostro (facile comunque). Una volta compiuto il vostro dovere, sarete accusati dal resto del

paese e, dopo una scenetta, giudicato colpevole e costretto ad abbandonare il paese. Con la dipartita di Rudy finisce il suo scenario.

SCENARIO DI JACK

Inizierete nel Tempio della Memoria e dopo una gustosa scenetta avrete il controllo del personaggio. Ricordatevi di usare HanPan per raggiungere le ceste troppo lontane o protette da spuntori. Aprite quella a sinistra ed equipaggiatevi con il Cowboy Hat (il cappello ^_^); procedete a destra e giù, andate tutto a destra, su e premete l'interruttore. Prendete il passaggio centrale e salite le scale ora accessibili. Procedete sempre avanti premendo gli interruttori che incontrerete. Nella stanza del lungo corridoio procedete prima, correndo, tutto a destra e infilate nella porta a nord. Spingete il blocco centrale nel vuoto e usate HanPan per premere l'interruttore. Riprendete il corridoio e stavolta correte a sinistra; salite le scale e salvate. Girate attorno alle torce e premete gli interruttori e quindi premete quello centrale; salite le scale. Procedete a nord al primo set di spuntori (se vi capiterà di incontrare gli scheletri uccideteli con lo Psycho Crack), a sinistra al secondo, giù al terzo per aprire la cassa e indossare il Guanto (mano sinistra) quindi procedete a nord per salire le scale. Posizionatevi su un interruttore e sparate Hanpan sull'altro; entrate nel teletrasporto. Gustatevi il dialogo e uscite infine dal Tempio.

SCENARIO DI CECILIA

Parlate con tutti i presenti nell'Abbazia; prendete il sigillo magico e applicatevi una magia sopra. Parlate con il tizio nella biblioteca e recatevi da Anje il mago per prendere l'orologio magico. Fate l'esperimento che Anje vi chiederà e prendetevi l'orologio. Andate nella biblioteca e sistemate il tutto; leggetevi l'unico libro rimasto fuori posto. Parlate con Suor Maria e poi Anje, Lila e Jacques (il cuoco). Parlate con il tizio posto a sinistra della parte bassa dell'Abbazia e sarete capaci di risolvere l'indovinello. Recatevi quindi nel cortile delle due statue e premete gli interruttori dietro entrambe le opere. Cambiatele di posto (invertendole), posizionatevi al centro fra esse e usate il vostro potere. Dopo il teletrasporto, usate nuovamente le Tears sul muro di fronte a voi e sarete trasportati vicinissimo alla Biblioteca Maledetta. Distruggete gli scatoloni sui cristalli che incontrerete e fate attenzione a curarvi (Cecilia è bella debole). Una volta nella biblioteca



prendete i tre libri verdi (uno in alto a destra, uno in basso a destra, uno in centro sinistra) e gettateli nel fuoco (uno per volta ovviamente). Entrate nella porta che apparirà, leggete il libro sul tavolo e combattete il mostro che arriverà. Finito lo scontro lasciate l'Abbazia e lo scenario sarà finito.

LET'S GO!!!

Scegliete un personaggio qualsiasi dallo schermo di selezione che apparirà e andate ad Alehyde. Andate al Memory Bird e scegliete di cambiare prendendo gli altri personaggi e portateli ad Alehyde. Parlate con Emma in cima al palazzo e vi chiederà di eliminare i mostri dalla tomba di Lolithia; ovviamente acconsentite e parlatene col gruppo (gli altri 2 personaggi in pratica) e si comporrà il party. Esplorate tutta la città e fate parlare Cecilia con il Re. Lasciate in fine Alehyde verso al tomba di Lolithia.

Arrivati a destinazione salite in cima e parlate nuovamente con Emma e rompete il muro con una bella bomba. Usate Hanpna per aprire le ceste gialle (che esplodono). Saltate giù e parlate con gli altri; fate esplodere tutti i passi bloccati; entrate nella stanza piccola e premete l'interruttore. Salite le scale e fate esplodere il passaggio. Saltate giù e premete l'interruttore; procede nella porta a destra e spostate lateralmente uno dei blocchi. Premete l'ennesimo interruttore e gli altri blocchi scompariranno e la porta si aprirà; procedete e prendete il bottino...

Ritornate al punto dove eravate saltati e proseguite a nord; procedete ancora per un bel po' alternandovi fra scalate e salti in giù e arrivati in cima alla Piramide procedete attraverso la porta. Salvate pure. Arrivati all'enigma risolverlo (è facilissimo) e usate le Tears di fronte alla porta magica che apparirà. Posizionate i 4 blocchi successivi sui 4 angoli vicino le statue; usate ancora le Tear per aprire la porta e apparirà Magtortous; uccidetelo e tornate a parlare con Emma. Tornate ad Alehyde e riposare nella locanda. Il giorno dopo recatevi al Festival (uscita ad est) e cercate Emma per avere 500 bei gella come ricompensa; giocate pure a tutti i giochi che volete e comprate dei fiori per aumentare la vostra fortuna. Parlate con il tizio a nord east e fatto ciò tornate nella città e trovate il babino con il pallone rosso, vicino al centro. I demoni attaccheranno Alehyde; salvate quanti più possibili

2



ostaggi (circa una decina comunque) e fatto ciò sarete pronti per combattere e guadagnare esperienza. Cecilia parlerà con il Re. Fatto questo dirigetevi (se volete potrete comunque riposarvi) nelle cucine e, parlando con il cuoco, vi verrà aperto il passaggio per le fogne. Salvate e girate le fogne per appropriarvi delle numerose ceste. Uscite comunque nell'angolo a sud-est, salvate e salite le scale. Cecilia userà i suoi poteri sul Belsel che apparirà ma sarete costretti ad affrontarlo e ad abbatterlo. Dopo la scenetta in cui vedrete il Re morire la vostra odissea comincerà.

SI COMINCIA DAVVERO

Parlate con Cecilia, è nella sua stanza; parlate con il ministro Johan nella stanza del Consiglio di guerra. Prendetevi le giuste ricompense per aver salvato le persone di prima (una cesta per ogni vita salvata) e andatevene dal Castello. Procedete ad ovest verso il Passo Montuoso (Mountain Pass). Attraversate la prima stanza, nella seconda (quella buia) procedete sempre a nord fino alla lanterna, non calpestate i fiori rossi e prendete l'accendino (Lighter). Tornate alla lanterna e accendetela; attraversate le varie grotte facendo attenzione a trovare (è per la strada comunque) il Fast Drawn per Jack. Prendete la Mappa Magica (Magic Map) bombardando il muro, prima di lasciare la seconda cava.

Arrivati in città esploratela comprandovi equipaggiamenti vari e scovando vari oggettini simpatici; parlate con il proprietario del Pub a proposito del Tempio e prendete la Santa Medaglia (Holy Medal). Fatto ciò lasciate Milama e dirigetevi a nord verso il Tempio. Salite in alto e con l'accendino di Jack accendete il fuoco nelle seguenti posizioni (mi raccomando in quest'ordine): alle 2, alle 10, alle 6 e alle 12. Scendete le scale e usate la Medaglia sulla porta; arrivati al secondo se vedete le candele accendetele in quest'ordine: 2, 5, 1, 6, 3, 7, 4. Attraversate lo specchio e vi ritroverete divisi. Con Jack procedete in alto premendo gli interruttori (con HanPan) e aprendo le varie porte. Entrate nella porta in alto e prendete la spada. Controllate ora Rudy; fate esplodere e procedete a nord e arrivati in quel dannato labirinto di strade procedete così a ogni incrocio: sinistra, sinistra, centro, centro, destra, destra, sinistra, sinistra, centro. Passate la porta.

Controllate Cecilia e procedete sinistra, sinistra e destra. Riunito di nuovo tutto il party, avrete una discussione con i guardiani Elementali che vi concederanno l'uso delle Summon, prendete Fuoco, Terra e Vento. Arrivati al villaggio Baskar, parlate nella locanda con tutti; andate al monte Zenom a nord del villaggio e delle pietre. Parlate con la guardia che vi farà entrare e premete la Statua per far aprire la porta. Usate l'accendino sull'erba, continuate a camminare e prendete il nuovo potere per Jack (Meteor Dive); dopo aver proceduto attraverso le varie cave (la strada è bene o male facile da fare), arriverete in una stanza con delle Statue: premete le 2 statue grigie a destra per farle diventare blu, premete l'altra grigia a destra e l'altra

1

Ouch, andrà meglio la prossima volta.

2

I combattimenti avvengono sempre a caso.



3

a sud. Tirate giù il muro con una bomba nella stanza principale e scendete le scale. Prendete la rampa a sinistra e dovrete scontrarvi con Chaos. Uccidetelo e tornate indietro all'entrata e al villaggio di conseguenza. Date il Crystal Bud a Bartolomew e prendete la nave. Parlate con tutti e restate a dormire (salvate anche). L'indomani al matrimonio rispondete così:

- 1 La sposa cammina avanti
- 2 Olivia Clare
- 3 Bartolomew
- 4 Sweet Candy (il nome della barca...)
- 5 Old Moon
- 6 Mano destra
- 7 Crystal Bud
- 8 Ottavo
- 9 Lucadia
- 10 Sono troppo imbarazzato

Combattete quindi contro il demone Zed; uccidetelo e andate a parlare con il capitano.

Tornate al Porto e lasciate la città. Andate a sud alla quarta Piramide Elw. Entrate usando un Duplicator e uscite usando il secondo che avete dopo aver utilizzato il teletrasporto. Recatevi a Milama. Parlate al cane e otterrete un Radar. Lasciate la città e recatevi a Sand River a est. Parlate con la scimmia (sempre utilizzando il Rod) e seguitela fino all'ingresso del passaggio.

Procedete avanti e saltate giù dal ponte rotto a destra; saltate sulla riva e salite gli scalini; infilate la porta in basso a destra. Salvate e procedete a sud e quando vedrete un luogo da cui potrete saltare fatelo. Vi ritroverete su una sporgenza con due torce accendetele e otterrete un potere tutto per Jack; tornate indietro fino all'uscita e uscite pure.

Andate in direzione della Tomba delle Navi e parlate con tutti per ottenere notizie varie. Parlate a Dave intorno alla moglie e dirigetevi a sudest.

Raggiungete il Giardino; entrate nella porta a destra e uscite tramite la porta a sinistra, salite sul teletrasporto. Andate a destra ed esaminate tutte le finestre da vicino; una non ha la barriera ed è in realtà una porta. Procedete a nord e a sinistra verso un incrocio. Andate sempre a sinistra quindi in basso e passate attraverso l'altro incrocio per aprire la cesta. Tornate a questa intersezione e dirigetevi a

sopra a sinistra e ancora spostate quella grigia sulla linea (molto più facile a farsi che a dirsi comunque). Gettate la prima giù fin quando diventa blu. Entrate nella porta e camminate verso la statua; apparirà ancora il Belselk che vi getterà un bel Orga che dovrete distruggere. Tornate a Baskar e parlate nuovamente al Capo che vi darà il Kizim Fire. Andate in direzione nord est e recatevi alla Piramide Elw. Recatevi dietro la cascata e infilate la porta segreta. Usate il Kizim Fire. Scendete di sotto e posizionatevi vicino al teletrasporto. Sarete trasportati in un'altra Piramide vicino S. Centour. Uscite e dirigetevi a sud e a ovest verso la città. Dopo il dialogo con la guardia potrete entrare ed esplorare la città; parlate con tutti e un giovane vi darà la chiave per la Torre Cage (Cage Tower). Recatevi nella torre e usate la chiave per entrare.

Per aprire la porta in alto salite le scale sulla destra, poi scendete da quelle a sinistra e risalite ancora a destra. Arrivate in alto e incontrerete Alhazard e combatterete contro Gaunt. Uccidetelo e pagate quanto vi è richiesto (2000 g) per salvarvi. Ora la città apparirà devastata anch'essa dai demoni. Leggete il diario nella stazione di Polizia, recatevi ora a ovest della città; scorgerete nell'edificio in alto a destra delle scale e scendete giù. Premete il primo blocco tutto in su e il secondo una sola volta giù. Prendete il Duplicatore (Duplicator key) dalla cesta; recatevi quindi verso la statua del Guardiano e prendete la Runa Santa (Saint Rune). Lasciate la città e andate a sud ovest e recatevi a Port Timney. Parlate con Bartolomew nel pub. Lasciate la città e recatevi a nordovest nel deserto e continuate a camminare fin quando troverete l'entrata del Labirinto della Morte. Prendete in alto a sinistra e arriverete in una stanza con alcune porte; prendete la porta tutta a destra; premete la statua a destra e continuate due stanze a nord. Premete l'interruttore in alto a sinistra e appariranno delle scale. Nella stanza che incontrate, troverete una statua spostatela e premete nuovamente l'interruttore e arriverete in una stanza con molte uscite. Procedete a sud e recatevi nella stanza con le statue Blu (sono 5) premetele e potrete passare avanti; otterrete il Crystal Bud e il luogo comincerà a crollare. Correte a sud, ovest, nord, ovest e la prima

3
I movimenti sulla
mappa sono sempre
molto veloci.



sinistra per premere l'interruttore. Tornate all'incrocio principale e andate a sud; usate il teletrasporto, prendete il Duplicator e usate il teletrasporto ancora. Andate in basso in una stanza piena di sabbia. Piazzate la bomba al qualcosa che striscia (bella definizione...) e l'essere vi si parerà davanti. Ammazzatelo e tornate da Dave per prendere un oggetto nuovo (ma quanti ce ne sono?...). Parlate con Bartolomeo e rimanete la notte nella locanda. Recatevi nella nave fantasma e leggete il libro rosso (la porta a sinistra nella hall) e se volete allenatevi con gli scheletri nell'altra stanza. Quando avrete finito recatevi nell'angolo a nord est dietro il letto nella stanza ad est. È il turno di affrontare il Capitano Geist (ogni nave ha il suo capitano...).

Recatevi sulla spiaggia dove potrete prendere le ceste blu prima del tutto irraggiungibili e arraffare i contenuti. Salpate in direzione Adlehyde (dove se volete potrete entrare nel castello per prendere qualche oggetto); raccogliete le bottiglie contenenti il Duplicato e la Carta della Fortuna. Dirigetevi a sud della tomba delle navi ed entrate in Rosetta Town. Esplorate la città e dopo aver preso qualcosa recatevi nell'angolo sudest della città e guardando i fiori nel giardino salterà fuori la ragazza Elw (Mariel). Recatevi nel Forest Mound per ottenere l'America Herb; tornate indietro e datela al maggiore Hernandez. Recatevi all'entrata della città e parlate con Jane e dirigetevi al Volcannon Trap. Arrivati a destinazione (un'isoletta con un tempio a nordovest dalla tomba delle navi), girate per il tempio e troverete la più potente arma del gioco: il lanciafrazzoli. Nella stanza dei Ganci spingete la colonna viola giù quindi continuate e arriverete al punto in cui sbucherà Zed (dopo che Jane se ne andrà e voi avrete ispezionato un muro mezzo rotto). Uccidetelo e prendetevi l'oggetto ricompensa. Proseguite quindi a nord, caricatevi al massimo l'energia, e sarete pronti per combattere Belselk. Uccidetelo e prendetevi il Red Malice. Vi ritroverete a Rosetta Town. Uscite dalla città; superate a est Port Timney e recatevi a Tripillar e dopo aver letto l'insegna sarete divisi in tre angoli della torre. Mandate Jack a sinistra e al secondo piano combattete contro le statue. Fatto ciò salite in alto e posizionate Jack di fronte a una

Statua. Passate a Rudy e fatelo andare al teletrasporto a destra. Fatelo salire, combattete con le statue e fatelo arrivare in cima posizionandolo di fronte a una Statua. Passate a Cecilia e posizionate la come gli altri due di fronte alla statua. Sarete teletrasportati insieme e attraversando la porta blu vi toccherà un altro bel mostro.

Uccidetelo e prendete l'oggetto ricompensa.

Recatevi quindi a nordest rispetto al cimitero delle Navi (nord rispetto la spiaggia) e arriverete al Giant's Cradle. Piazzate il Blue Virtue dentro il buco a sinistra e il Red Malice in quello a destra; entrate. Cercate di evitare le lance correndo (quando le incontrerete); arrivate fino in fondo ed esaminate il bel gigante e tornate da Emma ad Adlehyde. Tornate quindi al Giant's Cradle e riuscirete ad avere il Gome della terra. Andate quindi a est usando il golem e arriverete al Court Seim. Scendete le scale della casa grande, parlate con Maxwell e prendetevi la chiave del vento (wind-up key). Arrivate quindi a Epitah sempre con il golem (si trova a est) ed entrate usando la chiave di prima. Usate il Wand per parlare con il guardiano che apparirà sulla porta. Parlateci ancora e andate su per le scale. Usate HanPan per lanciarlo nel buco per usare l'interruttore. Esaminate la macchina (in altro a sinistra) e prendetevi l'oggetto. Andate verso la porta che vi chiederà la password (Metal Bird appunto). Usate il Duplicator per ottenere le 3 ceste. Usate il Roller Skates. Usate la chiave su tutte e tre le macchine. Abbattete i mostri che vi attaccheranno. Tornate al Court Seim e parlate con Maxwell. Parlate anche con Jane e prendete il Protector Force.

Andate quindi a Sacred Shrine (a sud di Court Selim). Qui due porte richiederanno il Duplicator. Nella stanza al secondo piano prendete il Fast Draw (Slash Rave). Trovate il cane e, trasformatosi in mostro combattetelo. A un certo punto incontrerete un tizio che odia i ratti, usate HanPan su di lui e parlate alla suora (cosa ci farà mai lì? Boh...). HanPan a un certo punto vi porrà una serie di interrogativi a cui dovrete rispondere così:

- 1 St. Centour
- 2 Stringersi contro il tuo (nostro) corpo
- 3 Andare attraverso con gli umani



4

4

In giro per villaggi o fin dentro le viscere di una caverna, Wild Arms offre tutto questo e molto più

4 Andare dentro con gli umani

5 Gli abitanti diventano mostri.

Recatevi presso il tizio che è di guardia alla porta. Uccidetelo (spietati nevero...), entrate e uccidete anche il mostro (Alhazad). Prendete la Runa-premio per averlo ammazzato e tornate al Court Seim. Parlate a Nicholai ed egli vi permetterà di usare la suddetta Runa sul golem di terra.

Recatevi a nord di Court Seim sulla grande isola a nord est. Piazzate qualche bella bomba per evitare la grata elettrificata; buttatevi (più avanti) dalla sporgenza. Procedete attraverso il corridoio elettrificato (bella prospettiva...) e, quindi, tornate indietro verso la porta chiusa dove incontrate il Blue Robed Figure che vi aprirà la suddetta. Prendete l'Arm Twin Orbs e il Tear Drop in cima alla lunga scalinata (quella immensa per capirci...). Andate quindi al corridoio in precedenza bloccato. Ora mi raccomando di evitare le fotocellule. Combattete fatto ciò i due bei mostri che vi aspettano. Gustatevi l'intermezzo.

Tornate quindi ad Adlehyde e fate leggere a Emma il libro (Metal Birds). L'oggetto in questione (non il libro ma quello che vi dirà Emma) si trova nella sala del Consiglio di guerra.

Recatevi al Dragon Sea Shrine (nei pressi di Rosetta Town). 1) Entrate (ovviamente direi...). Nella stanza ad ovest ci sono alcuni blocchi mobili, prendete comunque l'oggetto nell'angolo in basso a sinistra. Alla prima fila (di blocchi s'intende) spingete il blocco a sinistra (nell'angolo); 2) spingete in seconda

fila il blocco a sinistra a sinistra; 3) spingete il blocco più a sinistra a destra (terza fila).

Premete quindi i blocchi sullo spiazzo verde per far apparire delle ceste con qualche oggettino sempre utile. Dal punto per salvare procedete in alto; cercate l'interruttore e parlate quindi con Lucadia.

Uccidete i mostri che vi si pareranno come da copione dinnanzi (anzi è uno solo, una gentil pulzella). Fatto ciò potrete raggiungere alcune gilde che vi insegneranno qualcosa sulla magia... o meglio potranno aggiungervi nuove cosette interessanti.

Recatevi ora a sud di Court Seim nei pressi di Wandering Isle e acquisite esperienza con Wyverns. Chiamate il golem e andate pure al Dead Sanctuary.

Giunti sul posto buttate giù simpaticamente il muro dietro la statua. Usate quindi la statua rivolta a destra per

aprire la porta a destra premendo la targa e fate la stessa cosa con l'altra statua.

Posizionate la statua rossa nella parte sinistra, la blu a destra, quella d'oro al centro e distruggete la verde con una bomba. Andate a nord del punto di salvataggio e usate il potere di Cecilia per aprire la porta. Combattete Boomerang e Luced un'altra volta. Uccideteli e prendete i tre idoli dalle statue. Cecilia riceverà l'High Guardian Force che vi aumenterà di un po' la potenza. Effettuate l'altro test con le statue con Jack (andando sempre a nord).

Andate a Milama e navigate a nord fino all'isola fuori della costa. Attraccate e vi ritroverete sul Demon's Lab. Gustatevi la scenetta. Recatevi al computer nella stanza più a destra e scegliete di modificare i dati. Inserite la password per la porta centrale (Demon Gate) entrate e combattete nuovamente contro Lady Harken. Lasciate il posto e vi ritroverete al Generatore guidati da Ziekfried (più o meno...) e vi toccherà scontrarvi con tre mostri più difficili sicuramente di quelli dello scontro precedente. Seguite quindi Zed, usate lo skate per superare il corridoio elettrificato ed usate la leva (+ avanti). Seguite ancora Zed. Nella stanza a ovest ci sono 4 leve premete le prime tre, poi la seconda ancora ed infine la quarta. (usate l'orologio per liberarvi da Zed). Combattete il Diabolo. Proseguite quindi a nord e inserite qualunque password per aprire la porta e combattete Ziekfried.

Vi ritroverete dopo una gustosa scenetta ad Adlehyde e da lì teletrasportatevi a Rosetta Town. Parlate con Mariel che vi seguirà nella foresta. Sarete trasportati nella dimensione Elw nel villaggio Tarjon. Esploratelo. Andate nella casa a nordest e prendete la Spirit Key. Recatevi quindi a sudest del villaggio verso la Forest Prison.

Parlate agli scoiattoli e non fidatevi di loro; esplorate attorno e prendete quanta più roba possibile. Arrivati al grande albero chiuso apritelo con la chiave presa al villaggio Tarjon. Seguite lo spirito che vi consegnerà (nei pressi della cascata) la Life Rune. Andate quindi all'uscita. Andate a sudest verso il Laboratorio di Vassim. Parlate a Vassim in persona e dopo i vari dialoghi teletrasportatevi alla foresta e ritornate a Filgaia (incredibile ma vero). Andate nella libreria segreta e scendete le scale. La libreria di sinistra contiene libri di De La Metallica; esaminateli e ci finirete dentro (più o meno...). Proseguite in avanti eliminando tutti i bei nemici (potrebbero lasciarvi il Necronomicon Spell la magia più potente per Cecilia); arrivati all'ultimo set di porte procedete così:

1 Sinistra

2 Destra

3 Destra

4 Sinistra

5 Destra

Incontrerete Duras Drum e otterrete la Hades Rune. Ritornate pure al Vassim's Lab; andate al piano di sopra e parlate con Rudy. Entrerete nel suo sogno. Dopo il sogno dovrete combattere contro il demone Elizabeth che dovrà essere sconfitto dalla sola Cecilia. Otterrete





5

la Love Rune e avrete indietro il caro Rudy. Fatelo parlare con Vassim e tornate indietro a Filgaia.

Arriverete precisamente ad Adlehyde e avrete l'opportunità di guidare il Protowing e svolazzare allegramente. Potrete ritornare al Tempio della memoria per prendere

qualche bell'oggettino e ricordatevi che fino a quando non avrete i Gemini Circuits non potrete volare sopra le montagne.

Recatevi comunque a ovest di Court Seim verso il Gemini's Corpse.

Scendete le scale dopo aver preso la Cosmic Nova (Fast Draw) e fate esplodere il muro mezzo distrutto. Prendete il gioiello dalla cesta della statua; prendete il secondo gioiello dietro l'altro muro distrutto. Tornate indietro e dirigetevi verso la parte destra estrema della stanza e prendete i due oggetti. Tornate a sinistra e giù per le scale; distruggete il muro e proseguite a nord. Usate il gioiello per far muovere la statua e prendete il Phaser Arm. Tornate indietro e togliete il gioiello dalla statua. Continuate a sud e poi a ovest per incontrare un'altra statua necessitante del gioiello. Infilatelo e scendete le scale. Nella lunga stanza distruggete il muro, usate un gioiello per muovere la statua andate di sotto e prendetevi entrambi i gioielli. Tornate indietro e riprendetevi il gioiello.

Rifate al contrario la lunga stanza; arrivate vicino al punto di salvataggio e usate il gioiello nella statua e continuate ad andare a destra e scendete le scale. Usate entrambi i gioielli per muovere le statue e procedete. Prendete il power Glove di Rudy e distruggete la statua per un Duplicator e un'Ambrosia. Usate il guanto per distruggere la postazione viola e per ottenere il Gemini Circuit.

Combattetevi contro il mostrone. Una volta ucciso andate ad Adlehyde nel negozio degli oggetti. Usate il Black Pass sulla libreria nel mercato nero e trovate Emma (non



6

a HanPan e potrete usarlo. Fatelo passare nel buco nel muro prendete prima a destra, trovate l'altro buco (in alto) procedete e abbassate la leva per liberare tutti. Comanda di nuovo Jack. Attraversate la porta a destra; frugate nelle varie celle e prendete gli oggetti. Andate in alto a destra e arriverete a una porta chiusa. Impersonate Cecilia, salite e attivate il cristallo-interruttore per farlo diventare blu. Cambiate ancora su Jack e salite le scale; andate a destra e premete l'interruttore. Ritornate a Cecilia e fate ritornare rosso il cristallo; passate attraverso la porta chiusa. Passate a Jack, dirigetevi a sud verso il cristallo-interruttore. Cambiatelo in blu e passate a Cecilia che ora potrà passare. Continuate con Cecilia fino al diamante blu. Fate tramutare in rosso il cristallo con Jack. Passate a Rudy e andate al piano di sopra; continuate a camminare fino alla porta rossa chiusa. Fate premere a Jack ancora il cristallo (che diventerà blu) quindi mandate Rudy sul cristallo-interruttore. Mandate quindi Jack a sud verso il suo diamante; trovandovi tutti su un diamante vi ritroverete e unirete nuovamente. Una volta riuniti sistematevi (caricatevi di tutto) e tornate indietro alla strada percorsa da Jack; quindi distruggete il muro e prendetevi gli oggetti. Tornate dagli interruttori diamanti e prendete la strada centrale a sud; entrate nella stanza a destra e rifiutatevi di ritornare nelle celle. Combattetevi e uccidete il Demone. Fatto ciò tornate dove erano Lady Harken e Alhazad e combattetevi pure contro Shazam. Uccidetelo e continuate in alto dove vi gusterete una scenetta (Alhazad che attiva il Dark Tear e Jack che lo ferma).

è necessario farlo ora comunque questo passaggio... anzi è meglio farlo dopo). Tornate al Cimitero delle Navi (Ship's Graveyard). Esaminare la spiaggia e otterrete l'altro circuito. Dateli entrambi a Emma ad Adlehyde e potrete volare sopra le montagne.

Recatevi quindi a Pandemonium (a sudest di Court Seim circondato da montagne). Andate a nord e salite proseguite in su per prendere un oggetto abbastanza utile. Proseguite a sud ora e premete l'interruttore sul muro; continuate ora a nord e a sinistra fino al punto di salvataggio.

Salvate (se vi va)

continuate la vostra camminata procedendo avanti. Salite le scale e andate a destra; attraversate la porta. Riuscirà Lady Harken e Alhazad che simpaticamente vi getterà un bel mostro addosso che dovrete eliminare. Fatto ciò sarete rinchiusi nella cella del Pandemonium. Parlate

5

I nostri tre baldanzosi eroi ancora una volta alla ribalta!

6

Uno dei punti focali di Wild Arms è la pianificazione degli scontri

Volate quindi ad Arctica e atterrate in prossimità del Castello. Entrate dalla porta principale e salite le scale. Andate a sud, aprite la cesta e prendete la porta a sinistra. Aprite la porta con il Duplicator per due Segni Segreti (Secret Signs). Andate fuori e prendete l'Arm nuova e prendendo a destra (aprite la porta con il Duplicator) e prendete altri due Segni. Andate nel cortile e prendete la porta in alto; entrate e fate esaminare a Jack il trono per ottenere la Spada nuova (non eccelsa comunque). Tornate indietro giù per tutte le scale e continuate a scendere fino a quando raggiungerete l'ascensore. Finita la corsa in ascensore andate a sinistra e dovrete far scontrare Jack contro Lady Harken.

Volate quindi verso l'insieme di terra (tipo anello) a sud di Rosetta. Chiamate il Golem di Terra ed entrate a Ka Dingel. Battetevi ed eliminate Boomerang e Luceid all'entrata. Prendete il Saber Fang di fuori. Entrate in una porta laterale e prendete l'oggetto. Ora cercate di "seguire" perché si fa complicato. Allora salite le scale e prendete a sinistra; camminate (sotto il ponte) e continuate a prendere a sinistra. Andate nella porta più in alto e bombardate il muro; premete l'interruttore e andate prima di tutto a sud poi a destra. Entrate nella stanza e svuotate le ceste. Andate a nord e salite sulla rampa; continuate a nord e premete l'interruttore. Procedete ora per due stanze a sud; sinistra e scavalcate il ponte. Arrivate nella stanza con la sporgenza (tipo balcone) quadrata. Prendete la porta alla vostra destra (quella che in pratica va a sud) e aprite le ceste. Passate nella porta in alto a destra e scendete dalla rampa in alto a destra. Andate a sud e spostate la statua sull'interruttore. Tornate alla sporgenza quadrata e prendete la porta centrale. Salite le scale e andate a sud. Infilate la porta in alto a sinistra e spingete la statua nel fosso. Andate nella porta in basso a sinistra e spingete la statua in alto a sinistra. Passate nella porta aperta. Premete l'interruttore centrale e quello sulla destra; saltate giù entrate nella porta e abbassate la leva sulla destra. Salite le scale.

Continuano i piani interminabili (siamo quasi al mostro comunque). Salite la rampa sulla destra e andate a sud,

destra e salite le scale. Salite fino al sesto piano e apriete la porta con il cristallo viola e salite fino all'ottavo piano. Passate il ponte e salite al nono; fate saltare il primo cristallo viola e poi il secondo. Arrivate all'undicesimo piano; usate tutte le leve e passate attraverso la porta. È ora di affrontare Alhazad. Fatto ciò è ora di affrontare Malduke, l'ultimo Dungeon. Dovrete combattere contro Tsar Zeins e Fesel Zeins. Come al solito eliminateli (non molto facile a dire il vero...). Andate giù e destra dove troverete la porta chiusa. Mettete una bella bomba contro il generatore e potrete passare (con le buone maniere...). Proseguite giù per le scale e strisciate sotto i tubi. Raccogliete pure gli oggetti vari tra cui la migliore Arm del gioco ovvero la Arch Smash. Ritornate nella stanza del generatore e usate il Power Glove per colpire il gancio viola verso il ponte. Stateci sopra e proseguite a nord; abbassate le leve per spegnere un po' tutto e tornate indietro. Scendete le scale (quelle a destra) e prendete a sinistra. Procedete sempre a sinistra, abbassate la leva ed entrate nella porta per prendere il Guitar Tool (per Jack). Tornate nella stanza precedente e prendete la

porta a sud. Andate avanti fino ai tubi dove dovrete nuovamente strisciare per raggiungere l'interruttore (ma quanti ce ne sono dentro 'stò gioco? Boh...); premetelo e tornate nella stanza di prima dove dovrete attraversare la porta sopra di voi.

Uscite dal labirinto di tubi (non è difficile) facendo attenzione alla statua grigia che incontrerete. Esaminatela e otterrete la Trump Card, l'ultimo Fast Drawn.

Usate HanPan sulle tegole e posizionatevi fra la fila di destra e quella

di sinistra e camminate a nord verso la sporgenza. Scendete le scale e andate a destra; ora è possibile recarvi in tre posti diversi di Malduke: le Miniere, la Città e l'Area delle Statue.

Recatevi nella Città spingendo la leva a sinistra. Andate a nord verso il cimitero (bel luogo), aprite la cesta nascosta (è dietro la tomba più grande) e andatevene. Tornate al punto di salvataggio (dove ci sono le leve) e posizionatele entrambe a sinistra per dirigervi alle Miniere. Prendete a sud, salite le scale sulla destra, salite altri due piani sulla destra verso il piano inferiore. Entrate e prendetevi riccamente l'Occhio di Malduke (Eye of Malduke); (mi raccomando la stanza a sinistra e dovrete prendere dalla seconda cesta partendo dalla destra, le altre sono finte). Ritornate al punto di salvataggio e premete l'interruttore sulla sinistra e sarete trasportati nell'Area delle Statue. Seguite attentamente ora. Andate a sud di due stanze, prendete la porta in alto a destra, uscite in basso a sinistra dalla porta dell'altra stanza e saltate giù due volte (non toccate il cristallo). Distruggete la roccia di fronte alla scala; tornate al cristallo e fatelo diventare rosso. Procedete attraverso il passaggio in basso (livello più basso della stanza principale) e salite le scale sulla destra. Ritornate a quelle precedenti, scendete e



7

Come vedete non mancano le ambientazioni piene di atmosfera



7

premete l'interruttore-diamante. Ritornate ancora al cristallo e fatelo diventare nuovamente blu. Andate nella stanza principale e salite le scale in basso a sinistra e scendete da quelle in basso a destra. Premete l'interruttore-diamante e tornate al cristallo per farlo diventare rosso. Tornate nella stanza principale precedentemente bloccata dalle due statue. Una volta presi i tre oggetti (Eye, Wing, Arms) andate dalla stanza del salvataggio a sude e poi a sinistra. Prendete le scale e arrivate in cima per posizionare l'Occhio (Eye) nel piedistallo al centro; l'Arms a destra e le Ali a sinistra. Andate attraverso la porta e scendete. Continuate in una stanza con un riflettore mobile; ricaricatevi e restate in attesa del riflettore... in realtà è un Golem (Berial per la precisione). Uccidetelo e si aprirà la porta. Scendete giù e incontrerete Zeikfried. Non sarà un incontro facile e se volete potete utilizzare la seguente tattica. Con Rudy cercate di usare sempre l'Arc Smash e il Fury Shot (con il Phaser) quando riuscirete a raggiungere la forza necessaria. Prima provate con attacchi sempre molto potenti, quando il vostro MP cala riaumentatelo ma non troppo presto mi raccomando. Con Jack usate la Trump Card se è caricata oppure il Phazer Zapp; raggiunta la forza necessaria usate il Sonic Wings. Con Cecilia curate spesso i personaggi visto che vi ritroverete molto spesso con il minimo; usate comunque anche qualche magia per rallentare l'avversario. Una volta ucciso Zeikfried si tramuterà in Motherfried. Usate pressappoco la stessa tecnica (non proprio uguale però insomma il succo è quello). Una volta battuta non è ancora finita, c'è l'ultimo mostro da eliminare. Non è molto forte (si tratta per la cronaca di Zeik Tuvai) e applicando la stessa strategia dei due precedenti si batte abbastanza facilmente.

Uccidetelo e avrete finito Wild Arms... fino al suo seguito ovviamente!!!

POTETE FARE ANCHE QUESTO PRIMA DI FINIRLO...

Prima di posizionare i tre Oggetti sul piedistallo potrete compiere queste seguenti azioni che sono in ogni caso del tutto superflue (giusto per finirlo al 100%). Eccole schematizzate.

Recandovi all'Ancient Area Colosseum potrete combattere contro Boomerang Flash (abbastanza difficile).

Abbattuto Boomerang Flash potrete proseguire incontrando altri e più forti Boss ottenendo sempre qualche arma o qualche oggetto in particolare molto utile. Seguite le tattiche per ogni mostro.

Per quanto riguarda Medea usate il solito e mitico Arc Smash, Trump Card e Saint e potrete batterlo (avendo mooolta fortuna) in un solo round.

Incontrerete poi BadNews (Cattive notizie) che è sicuramente più forte. Usate la tecnica precedente e magari usate anche il Phaser in caso di necessità.

Affronterete poi Jawawalk che non è certo molto forte, anzi. Con la solita tecnica potrete farlo fuori abbastanza semplicemente.

L'ultimo è RiverSide che è molto debole se attaccato con acqua, relativamente facile da battere in ogni caso.

ATTENZIONE comunque a usare magie protettive visto che gli attacchi

di questi mostri non tolgono di certo poco, anzi...

Per incontrare l'ultimo quest ovvero Angol Moa dell'arena dovrete avere 5 Duplicator (raccattateli dove volete). Recatevi nell'arena e date un pugno (con il guanto) sul muro dove sopra compare la scritta "Duke Pegucci". Usate i Duplicator e andate giù.

Combatterete contro Angol Moa. Abbastanza forte richiede una buona dose di pazienza e abilità. Nel caso riusciate a batterlo, otterrete la migliore arma del gioco... tutta per Jack.

A St Centour parlando con la ragazza cieca nell'angolo a sud ovest potrete combattere contro Zed.

L'ultimo Dungeon è accessibile casualmente dal teletrasporto dell'Elw Pyramid.

AVVERTENZA. I nemici qui sono mooolto forti quindi non abbiate pietà e usate i vostri più potenti attacchi per eliminarli o finirete col sottovalutarli e col finire ammazzati.

Scendete a sud e una volta giunti davanti ad alcune leve spingete le ultime due a sinistra e la seconda da destra. Continuate a sud in direzione del passaggio con le tre statue.

Spingete le statue laterali (quella a destra e quella sinistra) giù e lasciate in piedi quella al centro.

Spostatela lo stesso lateralmente. Continuate per la strada fino ad arrivare a una porta che richieda un Duplicator; apritela per ottenere il miglior elmetto del gioco aprendo le ceste. Indossatelo e uscite dalla porta.

Andate a sud. Attaccatevi al muro e circondate il cornicione della stanza. Prendete l'Amuleto e continuate a nord senza accendere le torce. Procedete avanti fino a raggiungere il labirinto. Andate a sinistra e in alto a sinistra. Prendete dalla cesta (usando il fido HanPan) l'Orb of Life. Continuate nella perlustrazione fin quando, suonata la Maya Guitar, incontrerete il boss più potente di tutto il gioco, Ragu Ragla. Nonostante il nome piuttosto idiota, il tizio in questione è davvero potentissimo e richiederà tutta la vostra abilità per essere sconfitto. Dovrete avere con voi parecchie Goat Dolls per batterlo ma non è detto che funzioni nonostante ne siate equipaggiati. Probabilmente ci vorrà molto tempo perché riusciate a batterlo e considerando che la fine purtroppo non cambia... non molti lo batteranno. Se riuscirete a farlo sarà una soddisfazione galattica credetemi..



8

8

Un bel attacco preventivo e i mostri sono solo un ricordo!

RESIDENT EVIL 2

Si può sopravvivere al terrore? Sì, almeno con la guida totale-esaustiva di PlayStation World a Resident Evil 2 della Capcom, che grazie al sistema di sovrapposimento delle storie dei due protagonisti presenta diverse curiosità e un buon numero di segreti. La soluzione completa la trovate a pochi centimetri da voi!

La seguente soluzione è basata sul percorso LeonA/ClaireB, al livello di difficoltà normale. Lo scenario Claire B differisce rispetto al primo nel personaggio secondario (Sherry) e in alcune locazioni. Le principali differenze sono elencate in fondo all'articolo, nel paragrafo Claire B.

Le direzioni indicate sono riferite alle MAPPE presenti nel gioco e accessibili dall'inventario. Tali mappe, una volta raccolte, indicano chiaramente quali porte potrete aprire e con quali chiavi (il colore della porta rispecchia quello della chiave) nonché le aree già visitate e la direzione in cui siete rivolti.

Con il termine "deposito" si intende una stanza con un box e una macchina da scrivere.

Impostate i controlli su "auto" (mira automatica), in questo modo sarà molto più semplice capire la posizione dei nemici e colpirli nelle situazioni più movimentate.

Nello scenario B, quando siete con Sherry, evitate di correre perché altrimenti rischiate di perderla di vista. La bambina, infatti, se rimane troppo indietro si ferma ad aspettare che le torniate vicino.

LEON

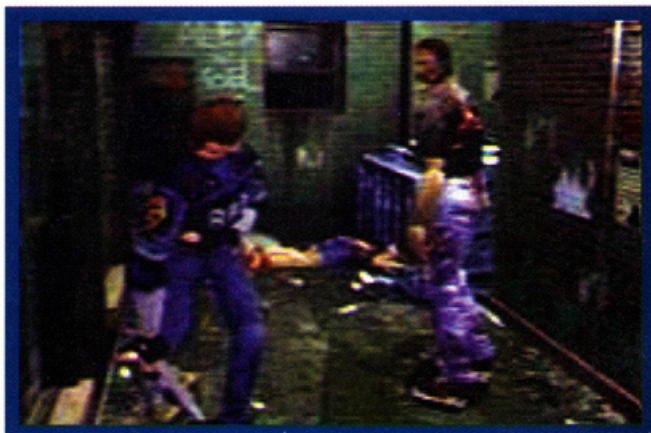
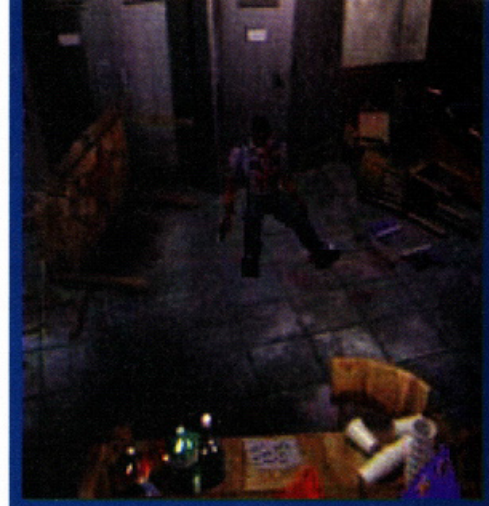
AREA CITTADINA

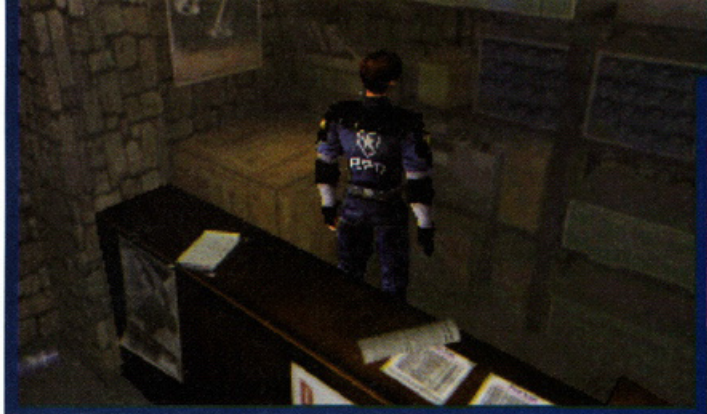
Le strade di Raccon City sono in pratica un "senso unico" verso la stazione di polizia. Le uniche cose di cui tener conto sono il fucile, che si potrà raccogliere nel negozio di armi esaminando il cadavere del proprietario e le erbe verdi, che ci aspettano nell'aiuola in cima alla scala del sottopassaggio, proprio a fianco dell'entrata del distretto. Tenete presente che non avrete abbastanza proiettili (neanche se li raccogliete tutti) per far fuori tutti gli zombie, quindi cercate sempre di evitarli correndogli

intorno e non perdetevi tempo a ucciderli limitatevi a superarli quando cadono a terra.

IL DISTRETTO DI POLIZIA

Nella Hall principale trovate i proiettili per la pistola, un nastro e soprattutto una macchina da scrivere per salvare la posizione. Entrate nella seconda porta a sinistra e prendete la scheda d'accesso blu dal poliziotto ferito (tutto automatico); tornate alla scrivania e usatela con il computer acceso. Si apriranno le altre due porte della hall. Recatevi nella stanza a sinistra (deposito), lasciate il coltello nel box e raccogliete il file, che contiene la combinazione della cassaforte. Esaminate la scrivania nell'angolo - potrete aprirla solo con una chiave piccola. Proseguite nel corridoio a forma di "L" ed esaminate il corpo del poliziotto a terra per ottenere altri proiettili per la pistola (dovrete chinarvi vicino alla cintura, altrimenti osserverete semplicemente il cadavere). Avanzate qualche metro e incontrerete il vostro primo Licker. Se non avete raccolto il fucile nell'armeria, superatelo correndo ed entrate nella porta dietro di lui, altrimenti affrontatelo. Camminate fino a trovare una doppia





porta ed entrateci, quindi recatevi nello stanzino in fondo e usate l'accendino con il camino spento per avere un cuore vergine (gioiello rosso). Alla destra del camino, trovate anche altri proiettili. Tornate nella sala principale e raccogliete il file che si trova vicino alla porta, poi uscite nel corridoio. Proseguite fino al prossimo locale tenendo pronta la pistola (o meglio il fucile) per gli zombi all'interno. Eliminata la minaccia, raccogliete le piante verdi ed entrate nella camera oscura. Esaminate l'armadietto in fondo, è lì che si trovano le uniformi alternative, ma può essere aperto solo con la chiave speciale (vedere guida ai segreti). Lasciate il cuore vergine nel box e uscite. Salite per le scale e dirigetevi verso le statue in fondo. Spostate i due Busti (marrone e grigio) in modo che siano posizionati sulle piastrelle opposte, quindi raccogliete il secondo cuore vergine. Prendete la porta vicino alle statue e liberatevi dei tre zombie che vi attendono; ora entrate nell'ufficio Stars, esaminate le scrivanie e raccogliete il diario di Chris, la medaglia unicorno, i proiettili e lo spray medico (sul muro col simbolo della croce rossa). Potete raccogliere un altro fucile nell'armadietto vicino alla porta, nel caso ne siate ancora sprovvisti. Parlate con Claire e tornate sui vostri passi, riportandovi nella hall della centrale (lasciate il cuore vergine e lo spray medico nel box che incontrate nel ritorno). Usate la medaglia unicorno con la statua al centro della hall e raccogliete la chiave distretto (picche). Tornate nel corridoio con il Licker, ed aprite la



porta usando la chiave picche - entrateci. Esaminate la stanza per raccogliere un nastro e dei proiettili, quindi spingete la scala pieghevole fino in fondo e saliteci - raccogliete la manovella e uscite. Proseguite oltre l'ufficio stars e aprite anche questa porta con la chiave picche (potete scartarla adesso). Nel locale seguente eliminate i quattro zombi e andate in fondo al corridoio stretto per trovare altri proiettili. Proseguite attraverso l'unica porta aperta (con la scrivania chiusa accanto) e fate il vostro ingresso nella biblioteca. In fondo, vicino al vaso, c'è una pianta rossa, utile per "potenziare" le altre erbe, raccoglietela. Salite le scale, prendete la prima porta a destra, quindi entrate nella stanza con i macchinari - qui usate la manovella col buco nel muro in fondo (quindi scartatela) e tornate nella biblioteca.

Proseguite sulla balconata e, una volta caduti, esaminate il disegno sul muro per conoscere la sequenza in cui andranno disposti gli scaffali. Azionate l'interruttore rosso e portatevi vicino agli scaffali. Da sinistra, spostate i primi due uno spazio a destra per ottenere la spina alfiere - raccoglietela e uscite attraverso la doppia porta. La balconata della hall è presidiata da alcuni zombie, eliminateli e azionate la scala di emergenza; non scendete, proseguite dall'altro lato ed entrate nella porta. In questa stanza, lasciate la spina alfiere nel box e raccogliete la chiave piccola, quindi tornate nella biblioteca e nel corridoio adiacente e usatela con il cassetto chiuso - raccogliete le parti pistola e combinatele con la pistola. Recatevi di nuovo nella stanza in fondo alla balconata (dove avete trovato la chiave piccola). Entrate nel corridoio e raccogliete i proiettili dal cadavere facendo attenzione ai corvi,

CODICI GAMESHARK

Energia infinita Leon:
800c7e7a00c8

Energia infinita Claire:
800c7c4200c8

Hunk:
(CD Leon)
800c7ce4 0048
(CD Claire)
800c7aac 0048

Tofu:
(CD Leon)
800c7ce4 0049
(CD Claire)
800c7aac 0049



Segreti / 1

Avrete accesso ai segreti solo giocando a livello di difficoltà normale.

Le opzioni nascoste di *Resident Evil 2*, così come i due personaggi segreti giocabili, sono legate al rigido sistema di valutazione del gioco. Il tempo impiegato, i salvataggi, l'uso di armi speciali (tutte le armi che occupano due spazi nell'inventario tranne il lanciarazzi nello scontro finale con il Tyrant) e di spray medici condizionano il "voto" che RE2 darà al giocatore al termine dell'avventura. La votazione massima è A, ed è indispensabile raggiungerla se si vogliono sbloccare i segreti del gioco, eccovi la tabella del punteggio:

Voto	Punti Necessari
A	270 - 300
B	200 - 269
C	145 - 199
D	100 - 144
E	0 - 99

Tempo	Punti
Meno di 2:29:59	100
2:30:00 - 3:29:59	90
3:30:00 - 4:29:59	80
4:30:00 - 5:29:59	70
5:30:00 - 6:29:59	60
6:30:00 - 7:29:59	50
7:30:00 - 8:29:59	40
8:30:00 - 9:29:59	30
9:30:00 - 10:29:59	20
10:30:00 - 11:29:59	10
11:30 o più	0

Nastri	Punti
0	100
1	95
2	90
3	85
4	80
5	75
6	70
7	65
8	60
9 o più	55

Spray Medici	Punti
0	100
1	90
2	80
3	70
4	60
5	50
6	40
7 o più	0

L'uso di armi come mitra, lanciafiamme e tazer vi farà "scalare" di un voto, quindi evitate di usarle se volete un punteggio alto.

entrate nella porta che conduce all'aperto e scendete le scale. Gli zombie che vagano lì intorno sono abbastanza semplici da evitare, quindi risparmiate munizioni e correte verso la cabina in fondo. All'interno, raccogliete la manopola valvola, i proiettili e il nastro. Uscite e risalite le scale, quindi dirigetevi verso le tubature in fondo e usate la manopola valvola per spegnere l'incendio nelle vicinanze.

Tornate alla stanza-deposito, lasciate nel box la manopola valvola e prendete le due gemme. Ora rientrate nel corridoio con l'elicottero in fiamme (ora spento) e prendete la porta di fronte al muso del velivolo distrutto. Mettete un cuore vergine in ogni statua e raccogliete la spina RE. Nella stessa stanza trovate anche un'altra chiave distretto (quadri) e le cartucce fucile. Ritornate alla stanza con il box e depositate la spina RE, quindi correte nel corridoio con i corvi ed entrate nella porta grigia. Raccogliete le erbe verdi (sia sopra che sotto le scale) e proseguite nell'ufficio principale.

Appena entrati, raccogliete i proiettili dal cadavere e liberatevi degli zombie (attenzione a quello a terra), quindi raccogliete il nastro vicino alla segreteria e portatevi nel piccolo ufficio interno. Aprite la cassaforte (combinazione: 2236) e prendete munizioni e mappa. Dietro alla scrivania ci sono alcune erbe verdi nascoste, prendetele e uscite dalle doppie porte in fondo. La sala d'attesa è piena di zombie, quindi è meglio avere pronto il fucile e togliersi d'impaccio con qualche colpo ben piazzato. Prima di proseguire, assicuratevi di avere quattro spazi liberi nell'inventario (è probabile che dovrete lasciare qualcosa in un box). Andate fino in fondo alla stanza e oltre la porta, dove vi attendono altri zombie.

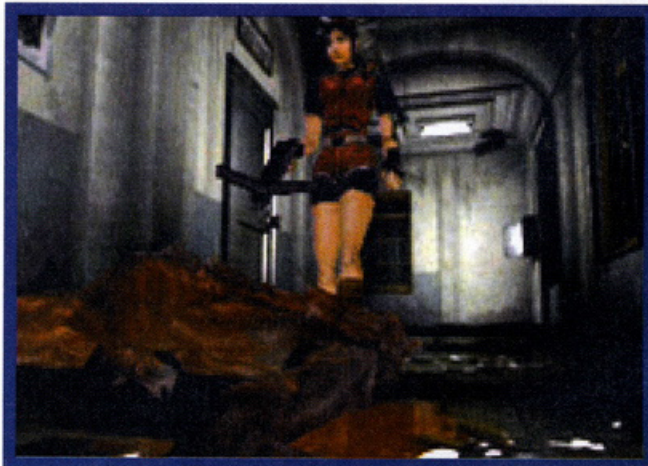
Entrate nella stanza interrogatori (la prima a destra) e raccogliete la spina torre e il cavo elettrico - attenzione: un Licker sfonderà il vetro, quindi assicuratevi di essere in ottime condizioni (e di avere pronto il fucile) prima di accoglierlo. Uscite e prendete la porta seguente (sempre sulla destra) per trovarvi dall'altro lato della sala interrogatori; fate vostra la seconda chiave piccola. Ora fate dietro-front e tornate alla hall principale del distretto di polizia, quindi

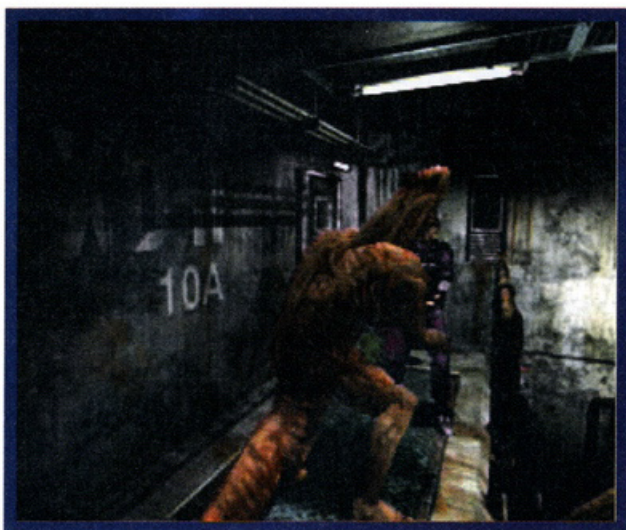


attraverso le doppie porte sulla sinistra e aprite la piccola scrivania nell'angolo per ottenere dei proiettili. Continuate nel corridoio e usate il cavo elettrico sul pannello a muro per chiudere le finestre. Proseguite fino alle scale vicino alla camera oscura e aprite la porta in fondo (poi scartate la chiave). Stendete gli zombie ed esaminate i cassetti per trovare un rullino fotografico (potete svilupparlo nello stanzino della camera oscura) e delle cartucce fucile. Uscite dalla porta in fondo, nell'ufficio troverete altri proiettili e un file; entrate nel piccolo ufficio interno, sistemate il vostro ex "amico" e raccogliete la chiave distretto (cuori). Uscite e, attraverso la hall principale, entrate nell'ufficio sulla destra, quindi aprite la porta in fondo a sinistra usando la chiave cuori (in seguito scartatela) e percorrete tutto il corridoio fino ad arrivare a una porta chiusa e a delle scale che scendono. Sullo scaffale ci sono delle cartucce fucile, prendetele e scendete nel sotterraneo (preparate il fucile per i tre cani che aspettano di sotto).

IL SOTTERRANEO

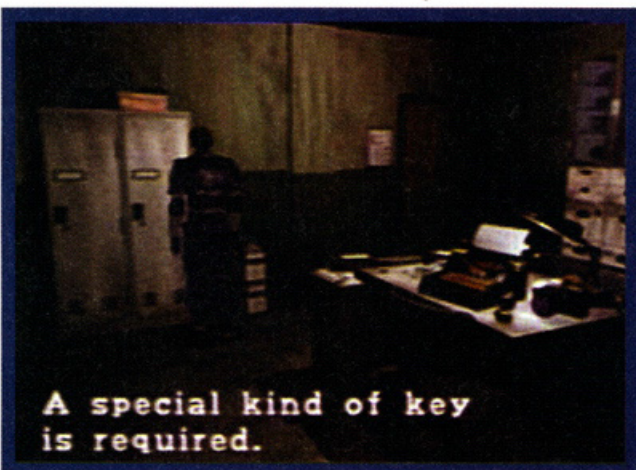
Una volta scesi, percorrete il corridoio ed entrate nella stanza a sinistra (con i simboli dell'alta tensione). All'interno c'è la mappa dei sotterranei (sullo scaffale in fondo) e soprattutto un pannello di controllo con cinque interruttori da premere in questa sequenza: su su giù giù su. Ora il lettore di schede di accesso riprenderà a funzionare. Uscite e continuate lungo la stessa corsia dei sotterranei fino al parcheggio. Qui





incontrerete Ada, che vi chiederà aiuto per spostare il furgone. Datele una mano ed entrate nella porta ora accessibile. Ada correrà via, seguitela fino in fondo al corridoio e attraverso il cancello, raccogliendo i proiettili sulla scrivania. Una volta all'interno delle celle parlate con Ben, che vi spiegherà come raggiungere le fogne. Prendete il gancio botola dallo scaffale lì vicino e tornate indietro fino alla porta appena prima delle celle. Entrateci e aprite il tombino con il gancio appena raccolto, quindi scendete. Troverete due ragni giganti ad attendervi, eliminateli (o superateli correndo) e salite per le scale in fondo. Alla vostra sinistra c'è un deposito. Entrateci, salvate la posizione, prendete tutte le spine a forma di scacchi e uscite dirigendovi verso la porta seguente. In fondo alla stanza c'è il pannello di chiusura/apertura della porta in ferro, usate i pezzi della scacchiera che avete con questo pannello e tornate nel corridoio. Reincontrerete Ada, e dopo l'intermezzo animato ne prenderete il controllo. Uscite all'aperto, sistemate i cani ed entrate nella porta in fondo, prendete la mappa sul muro e ignorate (per ora) l'interruttore: scendendo per le scale. Scavalcate la cassa a sinistra e spingete la cassa al centro verso destra, quindi mettete quella a sinistra nello spazio ora libero (la cassa più a

destra va spinta per ultima). Una volta che saranno tutte allineate contro il muro in fondo, tornate al piano superiore, azionate l'interruttore e usate il ponte di emergenza che avete appena creato per arrivare dall'altra parte della vasca. Prendete la chiave distretto (fiori) e uscite all'aperto. Andate nella rimessa, usate il montacarichi per scendere e prendete le cartucce fucile, quindi risalite e tornate all'inizio, nel locale in cui avete iniziato a guidare Ada. Quest'ultima lancerà a Leon la chiave e le cartucce, e il controllo tornerà al personaggio principale. Una volta raccolti i due oggetti, tornate indietro, attraverso il parcheggio, fino al corridoio sotterraneo iniziale, ora infestato dai licker. Procedete fino in fondo al corridoio a destra della mappa ed entrate nella sala autopsie, dove troverete la scheda rossa. Raccoglietela e preparate il fucile, poiché molti degli "ospiti" della sala prenderanno vita. Una volta che li avrete sistemati, uscite e dirigetevi al lato opposto del corridoio, verso la porta con il lettore di schede a fianco. Usate la scheda rossa ed entrate nel magazzino armi, dove ci saranno munizioni per pistola e fucile, e soprattutto il mitra e la borsa (nell'armadietto in fondo). Prendete il primo e lasciate la borsa per Claire, dopodiché uscite e risalite nella stazione di polizia. Aprite la porta vicino alle scale, entrateci ed esaminate gli armadietti per trovare dei proiettili. Andate nel retro della stanza, vicino ai letti e prendete la magnum e il file. Ora dovete andare nell'aula conferenze del distretto, per trovare questo locale aiutatevi con la mappa, cercando la porta verde. Raggiungetela, usate la chiave fiori ed entrate. Accendete la stufa in fondo e di seguito le lampade in questo ordine: centro, destra, sinistra. Dal quadro in fondo cadrà un ingranaggio d'oro, prendetelo (potete raccogliere anche un rullino, è facoltativo) e uscite. Andate al terzo piano (3F), nella stanza dei macchinari, e usate l'ingranaggio con le ruote meccaniche del piano rialzato per aprire un passaggio. Esaminatelo e raccogliete la spina cavallo, poi scendete per il condotto per ritrovarvi di nuovo nei sotterranei. Andate nelle celle da Ben, che vi darà un file; ora scendete di nuovo nel tombino della stanza prima delle celle e appena risaliti andate nel deposito a sinistra, salvate la posizione e preparate il mitra o il fucile perché nel locale successivo vi aspetta il primo boss (vedi guida nemici: Creatura dei sotterranei). Una volta che vi sarete liberati di lui, proseguite fino al pannello e usate la spina cavallo per aprire la porta lì



Guida Nemici / 1

CREATURA DEL SOTTERRANEO

La incontrerete nei sotterranei della stazione di Polizia con Leon, nella stanza in cui inserire i pezzi degli scacchi. Attenzione ai "figli" che deposita al suolo, perché sono velocissimi e parecchio fastidiosi - il metodo migliore è quindi liberarsi delle larve (mirando basso) e poi concentrarsi sul mostro vero e proprio a colpi di fucile o mitragliatore (in questo caso praticamente una passeggiata).

ARMA MIGLIORE: Mitra

ALLIGATORE

Lo incontrerete nel deposito fognario.

Semplicissimo, correte fino al sostegno della bombola (luce rossa), fatela cadere a terra, quindi allontanatevi. appena il rettilone la afferra tra le fauci, piazzategli un bel colpo (anche la pistola va bene) in bocca e godetevi lo show.

ARMA MIGLIORE: Pistola

WILLIAM BIRKIN 1 (CLAIRE B)

Vi bloccherà momentaneamente l'accesso alle fogne, attaccandovi su un ponte in lamiera.

Sparategli con la balestra stando a debita distanza, e attenti al suo "swing" - un paio di sprangate e siete storia. Il modo migliore è superarlo correndo e crivellarlo di frecce dall'altro lato della piattaforma.

ARMA MIGLIORE: Balestra

WILLIAM BIRKIN 2 (LEON A)

Dovrà essere affrontato sulla piattaforma che scende nel laboratorio della Umbrella.

Corretegli intorno in modo da mettere qualche metro tra voi e lui, quindi sparategli senza sosta. Con il fucile potenziato, a debita distanza, va giù in fretta. Se vi chiude in un angolo, curatevi con le erbe, quindi correte dall'altro lato della piattaforma e ricominciate a sparare.

ARMA MIGLIORE: Fucile Potenziato

WILLIAM BIRKIN 3 (CLAIRE B)

Dovrà essere affrontato sulla piattaforma che scende nel laboratorio della Umbrella.

Ormai trasformato in una specie di scorpione bipede a quattro braccia, cercherà di chiudervi in un angolo per finirvi poi con gli artigli. Non sottovalutatelo, e anzi state SEMPRE a distanza, usando le granate al Napalm; appena esce dallo schermo balzando sulla cabina, mettetevi a correre. Una volta che scende, ripetete la procedura stando attenti a non finire negli angoli.

ARMA MIGLIORE: Granate al Napalm

a fianco, in questo modo avrete ora libero accesso alle fogne.

LE FOGNE DI RACCON CITY

Avanzate attraverso le fogne fino al deposito. In questo locale troverete un file, uno spray medico (nell'armadietto vicino al montacarichi) e dei proiettili nella scrivania nell'angolo. Spingete l'armadietto appoggiato al muro per liberare un passaggio, quindi scendete. Appena scesi, trovate le due lampade ad alcool (si trovano appese al muro), usate l'accendino su di esse e vedrete l'interno del magazzino. Raccogliete le cartucce magnum e le cartucce fucile e risalite nel deposito, dove dovrete prelevare la manopola valvola dal box. Scendete usando il montacarichi e, dopo l'intermezzo animato, prenderete il controllo di Ada. Ora seguite la donna e, usciti nella fognatura, salite la scala a pioli, correte attraverso la presa d'aria (attenzione agli insetti) e scendete dall'altro lato per fare la conoscenza di Annette Birkin. Dopo il filmato, proseguite sulla piattaforma



e giù per le scale; ora riprenderete i controlli di Leon. Uscite nella fognatura e andate nell'angolo vicino alla scala, esaminando i cadaveri otterrete la medaglia lupo e le cartucce fucile. Ora andate al lato opposto del canale fognario e a sinistra evitando, se possibile, i ragni. Entrate nella porta, correte fino alla piccola cascata e usate la medaglia lupo con il pannello. Andate nel corridoio dietro di voi ed entrate nella porta doppia. Una volta all'interno di questa stanza, raggiungete la luce rossa e usate la manopola valvola per abbassare il ponteggio. Attraversate il passaggio appena creato e rialzatete il ponte usando di nuovo la stessa manopola valvola. Nelle vicinanze c'è una macchina da scrivere quindi, se avete un nastro, salvate. Prendete le piante verdi e le cartucce fucile, quindi uscite. Percorrete lentamente il corridoio, vedrete una luce verde sul muro, in quel punto si trova una bombola, necessaria a eliminare il secondo boss, un alligatore gigante. Andate in fondo al corridoio e lo vedrete saltar fuori dalla spazzatura. (vedere guida nemici: Alligatore). Risolte anche questa "pratica" tornate al punto da cui è uscito il rettilone e aprite la porta, ritroverete Ada che, dopo aver medicato Leon, ricomincerà a seguirvi. Salite la scala, proseguite fino al cadavere del guardiano delle fogne e raccogliete la medaglia aquila e il file. Fate marcia indietro fino al corridoio in cui avete combattuto l'alligatore e di seguito fino alla stanza con la macchina da scrivere. Abbassate il ponteggio con la manopola valvola, attraversate la stanza e uscite. Usate la medaglia aquila con il pannello vicino alla cascata per avere libero accesso alla porta, entrateci e arriverete al tram.

VERSO IL LABORATORIO

Azionate il pannello alla destra della fermata e entrate nella cabina che vi porterà dall'altro lato. Durante il tragitto William Birkin sfonderà il soffitto cercando di colpirvi, limitatevi a evitare il suo artiglio correndo e dopo pochi secondi si leverà (temporaneamente) di torno. Uscite e accendete la





pistola lanciarazzi con l'accendino, di seguito raccogliete la chiave armeria e uscite dalla porta in fondo. Vi aspettano alcuni zombie, ma soprattutto le parti fucile (in fondo a sinistra), combinatele con il fucile per ottenere il fucile modificato. Andate al lato opposto e uscite attraverso la porta nel corridoio seguente - sulla destra ci sono alcune piante verdi e sulla sinistra la scala che porta a un deposito, salite e salvate la posizione. Prendete le cartucce fucile, i proiettili magnum e lo spray medico e tenete uno spazio libero nell'inventario, quindi uscite dalla porta e dirigetevi verso il treno. All'interno del treno prendete i proiettili magnum e la chiave pannello, uscite e usatela con il pannello per far partire il treno. Durante la discesa sentirete dei rumori dall'esterno, e Ada verrà ferita da un artiglio. Uscite a controllare per incontrare un altro boss (vedere guida nemici - William Birkin 2).

IL LABORATORIO

Giunti nel deposito prendete i proiettili magnum dalla scrivania e le cartucce fucile dall'armadietto, quindi salvate la posizione e uscite. Camminate lungo il corridoio con la scritta "Main Shaft" ed entrate nella porta, poi nella stanza centrale, lungo il ponte blu (dal colore delle luci a terra) e dentro la porta in fondo. Proseguite fino all'interno della stanza ghiacciata, in

fondo raccogliete la porta fusibile, usatela col macchinario lì a fianco per avere un fusibile principale nuovo di zecca. Prendete lo spray medico a fianco e tornate indietro fino alla stanza buia, usate il fusibile con la macchina al centro e proseguite verso il ponte rosso. Andate verso destra, entrate, esaminate l'armadietto per raccogliere il file ma soprattutto il lanciaciamme. Avvicinatevi al computer, leggete il secondo file e azionate lo spruzzatore gas anti-A.B.O.; liberatevi dei tentacoli con il lanciaciamme o usando l'accendino con l'olio rovesciato a terra, quindi entrate nel condotto appena disinfestato. Due Licker potenziati vi attendono, liberatevi con il fucile modificato e prendete il nastro (sulla scrivania) e le cartucce fucile dall'armadietto a fianco, poi uscite.

raggiungete la porta chiusa, apritela azionando l'interruttore e sistemate le due piante che escono, poi proseguite giù per la scala e dentro la porta al piano di sotto. I corridoi seguenti sono infestati da altri Licker potenziati, eliminateli e continuate fino al



Guida Nemici / 2

WILLIAM BIRKIN 4 (LEON A)

E' l'ultimo avversario dello scenario A, arriverà nel locale macchine e farà partire il conto alla rovescia. Armate la mitragliatrice e sparategli dalla lunga distanza. Dopo pochi secondi si trasformerà, ed è a questo punto che dovrete cominciare a correre. Quando scende dai macchinari e inizia a seguirvi, riprendete a sparare con delle raffiche brevi - non fatevi raggiungere perché gli bastano pochi colpi per finirvi. Ripetete la procedura e ne avrete ragione in breve tempo.

ARMA MIGLIORE: Magnum Modificata

WILLIAM BIRKIN 5 (CLAIRE B)

Invaderà letteralmente una carrozza del treno, cercando di raggiungere la figlia che si trova nella cabina. A questo punto, dello scienziato creatore del Virus-G non rimane più nulla, e vi troverete chiusi in un vagone con questo ammasso di carne e artigli che vi striscia incontro. Portatevi sul fondo della carrozza e sparate ininterrottamente con il mitra, in poco tempo lo ridurrete in uno stato ancora meno solido di prima, e potrete finalmente godervi il finale.

ARMA MIGLIORE: Mitra

LARVA GIGANTE

Vi aspetta nel laboratorio, attaccata ad un muro ricoperto di bozzoli.

Semplice quasi quanto le larve che lascia in giro. Un paio di colpi di Magnum o lanciagranate sono quanto necessario, nel laboratorio, a espletare questa piccola formalità.

ARMA MIGLIORE: Magnum

TYRANT 1 (SCENARIO B)

Vi seguirà per la stazione di polizia, ma lo troverete sicuramente dopo aver spento l'elicottero in fiamme e dopo aver acceso le lampade nella sala conferenze.

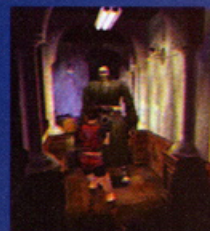
Se vi insegue, cercate la fuga entrando nella prima porta aperta che trovate. Se siete chiusi in un vicolo cieco, sparate a raffica con la pistola - NON usate le granate esplosive, non gli fareste quasi nulla e provochereste una reazione ancora più violenta. Appena crolla (momentaneamente) al suolo, raccogliete i proiettili che ha con sé (gli troverete sempre addosso delle munizioni).

ARMA MIGLIORE: Pistola

TYRANT 2 (SCENARIO B)

Lo affronterete sulla piattaforma vicino al treno, nei pressi degli interruttori di corrente.

Esattamente come nel primo episodio, tutto quello che dovrete fare è corrergli intorno per circa un minuto e mezzo sparandogli due o tre volte, dopodiché qualcuno (Annette? Ada?) vi lancerà un lanciarazzi. Raccoglietelo, puntate il Tyrant e fate fuoco - un colpo basta a toglierlo definitivamente di mezzo.



Segreti / 2

HUNK

Per avere a disposizione il primo personaggio segreto, un agente speciale dell'Umbrella, dovrete completare due scenari entro 2 ore 29 minuti e 59 secondi ognuno avendo come valutazione A alla fine di ogni scenario. Apparirà un'immagine di Hunk e si avrà a disposizione un salvataggio con cui ricominciare il gioco. La missione di Hunk è arrivare dalle fogne al secondo piano della stazione di polizia; non ci saranno oggetti da raccogliere, bisognerà solo sopravvivere il più a lungo possibile risalendo stanza per stanza fino al distretto.

TOFU

Il secondo personaggio segreto è molto più difficile da ottenere. Dovrete completare 6 scenari avendo A come valutazione alla fine di ognuno. Vale a dire: LeonA/ClaireB - ClaireB/LeonA - LeonA/ClaireB. Ora avrete un nuovo file con cui iniziare la missione di Tofu, che è poi la stessa di Hunk, armati solo di un coltello.

UNIFORMI ALTERNATIVE (e nuova pistola per Claire)

Le uniformi alternative si trovano nell'armadietto chiuso della camera oscura al primo piano. Per aprirlo avrete bisogno della chiave speciale. Dall'inizio arrivate fino al sottopassaggio vicino al distretto di polizia senza raccogliere neanche un oggetto, troverete Brad, il pilota di elicotteri del primo episodio ormai trasformato in uno zombi. Entrate nel distretto, prendete i proiettili sul banco e tornate fuori. Una volta che lo avete steso esaminate il corpo per trovare la chiave speciale.

FOTO NASCOSTA NELL'UFFICIO STARS

All'interno dell'ufficio Stars c'è una foto di Rebecca Chambers, uno dei personaggi del primo capitolo. Per trovarla dovrete esaminare 50 volte la scrivania in fondo (vicino allo stemma sul muro). La riconoscerete perché il vostro personaggio dirà "E' un casino, qualcuno deve aver cercato nella scrivania". Prendete il rullino e sviluppatelo nella camera oscura per vedere la foto della giovane recluta.

IL FUCILE BUCA LO SCHERMO

Sparando verso la telecamera (solo con il fucile) potrete fare dei "buchi" nello schermo. Il problema è centrarla, quindi se volete tentare andate in una locazione con un'inquadratura molto ravvicinata, giratevi verso lo schermo e sparate.

LANCIARAZZI CON MUNIZIONI INFINITE

Completate uno qualsiasi dei primi scenari (LeonA / ClaireA) entro questo tempo: 2:29:59. E' anche necessario ottenere un voto A o B. Ora iniziate il secondo scenario e avrete a disposizione questa nuova arma.

MITRA CON MUNIZIONI INFINITE

Completate uno qualsiasi dei secondi scenari (potete salvare) entro lo stesso limite: 2:29:59. Dovrete anche avere una votazione di A o B. Nella partita seguente avrete il mitra già nell'inventario dall'inizio.

MITRAGLIATRICE GATLING CON MUNIZIONI INFINITE

Terminate il primo scenario (Claire o Leon è uguale) entro il limite 2:29:59 avendo A o B come valutazione e senza salvare.

centro ricerche, raccogliendo la mappa e salvando appena raggiungete la macchina da scrivere. Continuate attraverso la porta metallica ed entrate nel centro ricerche. La piccola stanza adiacente al centro vero e proprio contiene le parti magnum (basta aprire l'armadietto acceso), combinatele con la Magnum per ottenere la magnum modificata. Armate quest'ultima ed entrate nella stanza grande piena di zombie. Raccogliete la scheda rossa e uscite dal centro ricerche. Avanzate attraverso il passaggio coperto di bozzoli e usate la scheda rossa per aprire la porta. All'interno trovate un altro "boss" (vedere guida nemici: Larva Gigante) appeso al muro, liberatevi dei suoi "figli" sulla scrivania, quindi usate il computer. Inserite come user id "guest", registrate le impronte e tornate al piano di sopra (B4). Dirigetevi verso il ponte blu e aprite la porta a destra. Ora andate al pannello di controllo e iniziate la procedura di apertura (questa porta non si aprirà, ma potrà essere aperta in seguito da Claire).

Andate nella stanza appena prima del pannello usando la scheda rossa per entrare. Raggiungete l'interruttore della luce e accendetela, quindi raccogliete il disco MO, lo spray medico e le cartucce magnum e uscite. Troverete Annette che, dopo la chiacchierata, lascerà cadere il virus-G. Prendetelo e andate verso il ponte rosso (West Shaft). Dopo la "riunione", proseguite fino al piano di sotto (B5). Percorrete il corridoio facendo attenzione agli zombie e, una volta raggiunto il terminale a fianco dell'enorme serranda chiusa, usate il disco MO. A questo punto vi

conviene salvare la posizione poiché state per affrontare l'ultimo Boss del primo scenario.

Entrate nel passaggio appena aperto e di seguito nella porta, quindi azionate l'interruttore a fianco dell'ascensore - arriverà William Birkin ormai

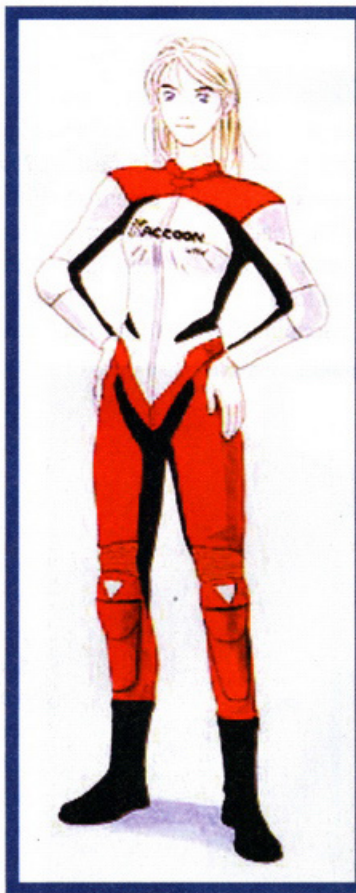
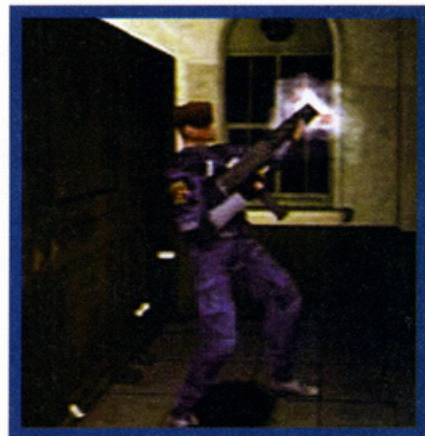
trasformato (quasi) del tutto (vedere guida nemici: William Birkin 4). Abbattetelo entro il conto alla rovescia e salite sull'elevatore - arrivati al "capolinea" correte lungo il corridoio per concludere lo scenario A.

Ora avrete un salvataggio sulla memory card con cui iniziare lo scenario B, cioè affrontare l'orrore di Raccon City nei panni di Claire Redfield.

CLAIRE B

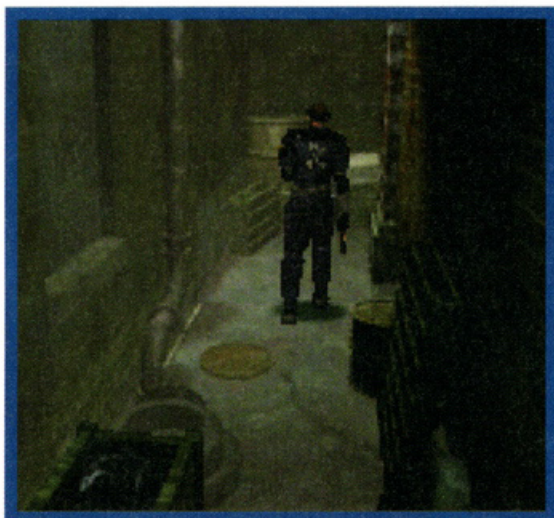
Claire avrà un grimaldello al posto dell'accendino, utile per aprire tutte le scrivanie chiuse o le porte bloccate dall'interno.

Claire non trova il fucile, bensì un lanciagranate (con tre tipi di munizioni) e una balestra che spara tre frecce alla volta. Al posto delle parti magnum (nei corridoi prima del treno che porta al laboratorio) ci sarà il tazer. L'avventura di Claire inizia dall'altro lato del camion in fiamme ma, a parte qualche locazione, gli ambienti da attraversare saranno gli stessi, così come gran parte degli enigmi. Il primo obiettivo di Claire è raggiungere la hall principale del distretto passando vicino all'elicottero in fiamme, nel corridoio con i corvi e nel deposito del secondo piano. Troverete il lanciagranate sul mobile della hall (al posto dei proiettili per la pistola). La medaglia unicorno è ora incastonata nel muro in fondo alla balconata del secondo piano, e l'accendino si trova nel deposito prove al primo piano (porta grigia alla destra del corridoio con il Licker). La manopola valvola (necessaria a spegnere le fiamme)





si trova ora nell'ufficio a destra della hall, prendetela e preparatevi al primo confronto con il Tyrant (vedere guida nemici) sulla via del ritorno. Prendete la scheda blu entrando nella stanza di fronte alle macerie dell'elicottero e aprite le porte della hall. Al contrario di Leon, Claire non raccoglie i pezzi degli scacchi ma alcune pietre colorate che andranno inserite nel muro dietro alla scrivania di Brian Irons. La posizione di queste pietre è comunque (quasi) la stessa delle spine RE, torre ecc., quindi l'unica cosa diversa da fare è sfondare il muro a fianco del muso dell'elicottero usando l'esplosivo al plastico. Per ottenerlo dovrete combinare il plastico e il detonatore. Per trovare l'esplosivo attraversate il corridoio con il Licker, quindi quello seguente e giunti nel sottoscala aprite la porta chiusa con la chiave quadri - il plastico è in una delle



cassette di sicurezza. Il detonatore è sulla scrivania dell'ufficio lì accanto, vicino al poliziotto "mutante". Combinateli e usateli sulla porta bloccata dai resti dell'elicottero per avere accesso all'ufficio del capo della polizia, Brian Irons.

Nei sotterranei, Claire non può passare dal parcheggio, bensì da un tombino aperto che si trova all'estrema destra della mappa B1 (oltre la sala autopsie). Incontrerete la "prima versione" del creatore del Virus - G andandovene dalla stazione di polizia e percorrendo il ponteggio che conduce alle fogne (vedere guida nemici: William Birkin 1).

Prima del laboratorio, Claire dovrà esplorare una nuova locazione, la sala macchine. Trovate l'interruttore di corrente per riattivare l'ascensore. Dopo essere fuggiti dal laboratorio, si arriverà all'area di trasporto. Prendete la chiave piattaforma dal retro del treno e uscite. Usatela con il cancello per accedere alla piattaforma. In quest'area è necessario raccogliere le spine positiva e negativa e usarle con le prese in fondo per ridare corrente al treno. Appena ristabilita la corrente, arriverà di nuovo il Tyrant (vedere guida nemici: Tyrant 2).

Una volta che lo avrete definitivamente distrutto, aprite i portelli della galleria azionando l'interruttore a fianco della motrice del treno. Ora salite sul treno, andate nella cabina, accendete la motrice e partite.

Non è ancora finita, poiché William Birkin (o quello che ne resta) bloccherà il convoglio. Andate nel retro ed eliminatelo (vedere guida nemici: William Birkin 5) per completare anche lo scenario B.

Ridge Racer Type 4



Ridge Racer Type 4 è il quarto capitolo della serie, dopo Ridge Racer, Ridge Racer Revolution e Ridge Racer. Una conferma e una piacevole novità: il metodo di controllo "Grip", in stile arcade, si aggiunge al tradizionale assetto di guida "Drift" in derapata.

I costruttori e le scuderie

Nel gioco sono presenti 4 costruttori differenti: Assoluto (Italia - Almeno la Namco ci considera...), Terrazi (Giappone), Age Solo (Francia) e Lizard (USA); le prime due costruiscono macchine Drift, mentre le altre due creano macchine Grip (il significato dei termini Drift e Grip viene affrontato nel paragrafo "Il metodo di controllo"). Accanto ai costruttori, si affiancano 4 scuderie che decretano anche il livello di difficoltà del gioco; in ordine di difficoltà sono: RC Micro Mouse Mappy (detta MMM), Pac Racing Club (PRC), Racing Team Solvalou (RTS) e Dig Racing Team (DRT). Guarda caso, ogni scuderia appartiene a un paese dei costruttori, ma nel gioco non è

detto che, scegliendo la scuderia francese (MMM), sia obbligatorio affiancarci il costruttore francese.

Il metodo di controllo

Non tutte le macchine sono uguali in *Ridge Racer Type 4*: quando dovrete sceglierne una, è meglio che stiate attenti se appartiene alla categoria Drift o a quella Grip; qui sotto troverete un breve resoconto delle differenze dei due metodi di controllo.

DRIFT

Questo tipo di controllo è quello che ha caratterizzato la serie Ridge Racer; quando si affronta una curva, la macchina slitterà in una maniera esagerata e bisognerà sterzare e controsterzare per non sbattere contro i bordi della pista e perdere, di conseguenza, velocità. Per sfruttare al meglio questo metodo di controllo, quando vi state avvicinando alla curva, frenate e sterzate bruscamente

nella direzione della curva; in questo modo la macchina dovrebbe cominciare a slittare, ora schiacciate di nuovo l'acceleratore e lo slittamento dovrebbe aumentare. A questo punto

controsterzate per mantenere la macchina in carreggiata.

GRIP

Con questo tipo di controllo ci si avvicina a i classici giochi arcade e quindi scordatevi derapate esagerate. Per ottenere il massimo dalle macchine che utilizzano questo metodo, staccate il dito dall'acceleratore in prossimità di una curva e, se la velocità è troppo elevata, frenate; quando siete all'incirca a metà, ricominciate a dare gas e la macchina dovrebbe filare via senza troppi problemi. Oggettivamente il metodo Grip è più facile del Drift, ma il secondo, proprio grazie alla maggior difficoltà, risulta più appagante per gli esperti; tuttavia ai principianti consiglio caldamente di cominciare con il metodo Grip per poter almeno prendere confidenza con il gioco. Ricordo anche che, per entrambi i metodi, il modo migliore per affrontare una curva è dall'esterno all'interno, altrimenti risulta essere molto più difficile impedire all'auto di sbattere contro le protezioni poste ai bordi della pista.

La modalità Gran Prix

Il cuore di *Ridge Racer Type 4* è rappresentato dalla modalità Grand Prix che risulta essere l'unica a permettere al giocatore umano di sfidare il computer, e che inoltre permette di entrare in possesso di tutte le macchine.



In questa modalità si affrontano le otto piste del gioco in tre stage differenti (che in realtà sono quattro, ma non importa); le piste sono:

- 1) Helter Skelter (Japan, Yokohama)
- 2) Wonderhill (Japan, Fukuoka)
- 3) Edge of the Earth (USA, New York)
- 4) Out of Blue (Japan, Yokohama)
- 5) Phantomile (Japan, Yokohama)
- 6) Brightest Nite (USA, New York)
- 7) Heaven and Hell (Japan, Fukuoka)
- 8) Shooting Hoops (USA, Los Angeles)

Il primo stage è formato dalle prime due piste, il secondo dalla terza e dalla quarta e l'ultimo stage dalle rimanenti quattro (anche se, visto che è concesso salvare dopo la settima pista, si dice che gli stage sono quattro con l'ultima pista a fare da stage a sé).

Per potersi qualificare è necessario arrivare almeno al terzo posto nel primo stage, come minimo al secondo posto nel secondo stage e nelle ultime quattro gare è obbligatorio vincere.

Nel corso della guida si farà più di un richiamo alla modalità Grand Prix e quindi mi è sembrato giusto parlarne un po'.

Garage

Nel gioco si può disporre di un garage per conservare le vetture conquistate; sì, avete capito bene, nel gioco ci sono 320 macchine (comprese colorazioni differenti però, per la serie "Alla Namco siamo furboni"...), che devono essere "sbloccate" dal giocatore.

Per ottenere gran parte di queste macchine dovrete affrontare la modalità Grand Prix: a seconda delle posizioni che si conquistano nelle varie gare, si ottengono macchine diverse; ovviamente migliore è la posizione ottenuta e più potente è la macchina sbloccata. Prima ho detto che "gran parte delle macchine si ottiene nella modalità Grand Prix" perché sono presenti altre quattro auto che si conquistano tramite la modalità Extra Trial, cioè la modalità che si sblocca ogni qualvolta si finisce il Grand Prix con una scuderia diversa.

Nell'Extra Trial ci si scontra con una macchina speciale e super-potente: se si riesce a batterla, questa entra a far parte della personale collezione di auto del giocatore. A onor del vero, esiste un'altra auto, la Pac-Man (ogni riferimento a cose o persone è puramente casuale...), che è possibile ottenere solo dopo aver

sbloccato tutte le 320 macchine.

A ogni modo, le macchine vere e originali, se così si può dire, risultano essere molte meno di 320, questo perché, oltre al fatto di venire considerate le varie colorazioni, per ogni scuderia vengono ripetute le stesse vetture che cambiano solo per gli adesivi attaccati sulla carrozzeria.

Quando avrete ottenuto più di otto macchine, non spaventatevi se non vedete i nuovi acquisti nel Garage perché il numero massimo di auto in "esposizione" è appunto otto e quindi tutte le altre macchine vanno nel "retrobottega". Ovviamente in ogni momento è possibile scambiare una o più delle otto auto con altre in vostro possesso; per fare questo è necessario selezionare "Change Car" quando si è nel Garage.

Le macchine

Come ho ripetuto più volte, nel gioco non sono presenti 320 macchine, ma comunque il numero rimane piuttosto elevato; le macchine sono divise per costruttore e catalogate a seconda dello stage in cui è possibile entrarne in possesso, sulla destra è indicata la velocità massima che è determinata dalla scuderia con la quale si affronta il Grand Prix.



Assoluto (Drift)

Nome	Stage	MMM	PRC	RTS	DRT
1) Promessa	1	162	171	180	160
2) Promessa	2	178	187	194	180
3) Bisonite	2	182	191	200	184
4) Regalo	2	187	198	205	191
5) Fatalità	2	194	203	212	203
6) Promessa	3	194	200	212	196
7) Bisonite	3	196	207	216	203
8) Regalo	3	203	212	223	207
9) Fatalità	3	205	216	226	212
10) Rondine	3	212	221	232	223
11) Cavaliere	3	216	226	237	232
12) Infinito	3	221	232	242	248
13) Promessa	4	280	290	301	285
14) Bisonite	4	287	296	306	292
15) Regal	4	292	303	312	296
16) Fatalità	4	296	306	317	303
17) Aquila	4	303	312	321	312
18) Estasi	4	308	317	326	324
19) Squalo	4	312	321	331	340
20) Vulcano	4	356	358	374	360

Lizard (Drift)

Nome	Stage	MMM	PRC	RTS	DRT
1) Bonfire	1	162	169	178	164
2) Bonfire	2	175	184	194	178
3) Detector	2	178	189	198	184
4) Wisdom	2	184	194	203	189
5) Officer	2	189	200	210	200
6) Bonfire	3	191	198	210	194
7) Detector	3	196	205	214	200
8) Wisdom	3	200	207	219	205
9) Officer	3	203	214	223	210
10) Colleague	3	210	219	230	221
11) Comrade	3	216	223	235	230
12) Ignition	3	219	230	239	246
13) Bonfire	4	280	290	301	285
14) Detector	4	285	294	306	290
15) Wisdom	4	290	301	312	294
16) Officer	4	296	306	315	299
17) Tamer	4	299	310	321	310
18) Cataract	4	303	317	324	319
19) Reckless	4	308	319	328	335
20) Nightmare	4	351	353	358	369



Le macchine speciali

Una parola in più meritano le ultime macchine di ogni costruttore; queste vetture sono quelle ottenibili attraverso l'Extra Trial e mostrano caratteristiche che si discostano leggermente dal loro gruppo di appartenenza.

La Vulcano ha una eccellente accelerazione, anche se dopo i 300 Km/h fa un po' di fatica a salire; nonostante il suo modello di guida sia Drift, ha un angolo di sterzo molto ristretto. La Nightmare eccelle per la sua magnifica accelerazione (da 0 a 350Km/h in circa 4 secondi...) e per la sua buona tenuta di strada, ma l'angolo di sterzo è ancora più ridotto che nella Vulcano. L'Utopia è indubbiamente la macchina speciale meno dotata in fase di accelerazione, ma ha una velocità di punta da far rabbrivire (sfiora i 400 km/h in ognuna delle quattro scuderie); l'angolo di sterzo è all'incirca lo stesso della Nightmare ed è importante notare come la sua velocità diminuisca piuttosto considerevolmente nelle curve. La Ecureuil assomiglia più a un giocattolo che a una macchina, ma in realtà è veramente potente; a tal punto che riesce ad arrivare

alla velocità massima in un paio di secondi, ma il prezzo da pagare per questa potenza esplosiva è una difficoltà cronica nell'affrontare le curve.

Oltre a queste auto speciali, ne esiste un'altra, la Pac-Man che è possibile ottenere solo quando tutte le altre 320 macchine sono nel proprio Garage.

Come ottenere le macchine

Le vetture che si possono quindi ottenere dalla modalità Grand Prix sono 76 (senza considerare il fatto che per alcune cambia solo la velocità), ma come si fa a ottenerle tutte? È presto detto: a seconda del piazzamento ottenuto in ogni gara, il gioco consegna una differente macchina e quindi bisogna agire sulle prime due tappe del Grand Prix dato che nell'ultima bisogna arrivare primi per forza...

Per raggiungere l'obiettivo finale (le 76 macchine) sono disponibili differenti percorsi, ma quello che sto per descrivere mi pare quello di più facile comprensione e applicazione. Dunque: arrivate terzi nelle prime due gare della prima tappa, salvate e poi arrivate secondi nelle gare della seconda tappa; ora ricaricate la partita

Terrazi (Grip)

Nome	Stage	MMM	PRC	RTS	DRT
1) Ambitious	1	159	171	180	166
2) Ambitious	2	175	187	198	182
3) Troop	2	180	191	203	187
4) Rumor	2	187	196	207	191
5) Wildboar	2	191	200	212	203
6) Ambitious	3	189	203	210	194
7) Troop	3	196	207	216	200
8) Rumor	3	203	210	221	205
9) Wildboar	3	205	216	226	212
10) Capital	3	210	219	230	219
11) Cowboy	3	214	223	235	230
12) Starlight	3	221	232	239	246
13) Ambitious	4	278	292	301	285
14) Troop	4	283	296	303	287
15) Rumor	4	287	299	310	296
16) Wildboar	4	294	306	317	301
17) Decision	4	301	310	319	310
18) Terrific	4	306	315	326	321
19) Destroyer	4	310	319	331	337
20) Utopia	4	392	399	397	395

Age Solo (Grip)

Nome	Stage	MMM	PRC	RTS	DRT
1) Prophete	1	159	169	178	164
2) Prophete	2	173	187	196	180
3) Dirigeant	2	178	189	200	187
4) Bataille	2	184	194	205	189
5) Megere	2	189	198	210	200
6) Prohetie	3	191	200	210	196
7) Dirigeant	3	194	205	214	200
8) Bataille	3	200	207	219	203
9) Megere	3	203	216	223	210
10) Antilope	3	207	219	228	219
11) Averse	3	214	223	235	228
12) Licorne	3	219	230	239	244
13) Prophete	4	283	287	303	287
14) Dirigeant	4	287	294	306	290
15) Bataille	4	290	301	310	294
16) Megere	4	294	303	315	299
17) Espion	4	301	308	319	312
18) Sorciere	4	303	315	324	319
19) Supernova	4	310	321	328	335
20) Ecureuil	4	312	294	306	301

salvata e arrivate primi nella prima gara e secondi nella seconda; a questo punto ricaricate altre due volte e in una dovete arrivare secondi e primi e nell'altra dovete ottenere due primi posti. Fatto questo, cominciate un nuovo Grand Prix e guadagnate due secondi posti nella prima tappa, oltre a vincere tutte le altre gare; ricominciate di nuovo e arrivate rispettivamente primi e secondi nelle prime due gare, oltre a ri-vincere tutte le altre; ricominciate



Pista	1	2	3	4	5	6	7	8
DRT	t.01	t.02	t.11	t.04	t.10	t.08	t.12	t.14
MMM	t.01	t.02	t.07	t.09	t.10	t.03	t.12	t.14
PRC	t.01	t.02	t.03	t.04	t.10	t.11	t.13	t.14
RTS	t.01	t.08	t.02	t.04	t.10	t.11	t.13	t.14

per l'ultima volta e vincete tutte le gare, dalla prima all'ultima. A questo punto avrete nel Garage tutte le 19 macchine del costruttore per il quale correte; ripetete la stessa sequenza per gli altri tre costruttori e potrete gioire per aver conquistato tutte le macchine.

Gli adesivi

Ridge Racer Type 4 permette di personalizzare le macchine tramite adesivi che si trovano nel Garage nell'opzione Decal; in tutto gli adesivi sono 24 ma, facendoli scorrere a uno a uno, ci si accorge che quattro non sono inizialmente disponibili. Questi adesivi sono speciali e sono rappresentativi delle quattro scuderie; per ottenerli è necessario terminare la modalità Grand Prix con la scuderia di cui volete l'adesivo senza mai rifare una pista e vincendo tutte le otto gare.

Le canzoni

Nel gioco sono presenti 14 bellissime canzoni che riescono perfettamente nel loro tentativo di coinvolgere il giocatore; nonostante sia possibile decidere quale canzone ascoltare prima di ogni gara, esistono delle sequenze precalcolate che variano a seconda del team scelto. Qui di seguito trovate la tabella con le sequenze sopracitate.

I titoli delle canzoni sono:

- 1) Pearl Blue Soul
- 2) Naked Glow
- 3) Your Vibet
- 4) Lucid Rhythms
- 5) Thrut
- 6) Silhouette Dancet
- 7) Burnin' Rubbert
- 8) Revlimit Funk
- 9) Quiet Curvest
- 10) Motor Speciest
- 11) The Objectivet
- 12) Move Me
- 13) The Ridet
- 14) Movin' In Circles

Curiosità e consigli vari

Se avete la versione giapponese del gioco e conoscete qualcuno che abita in Giappone, vi potrà interessare il fatto che, quando avete appena terminato un percorso nella modalità Time Attack, schiacciando il quadrato e il triangolo otterrete una password da inserire nel sito giapponese della Namco.

Un altro fatto curioso e interessante è rappresentato dal fatto che, quando avete appena finito una gara e parte il replay dell'ultimo giro (funziona anche con l'opzione Music Player), tramite la pressione del triangolo e dei tasti L2 e R2 è possibile conferire un'atmosfera tutta particolare... Provare per credere!

Concludo la guida con un consiglio: cercate di giocare utilizzando il cambio manuale perché garantisce prestazioni migliori almeno in fase di accelerazione; per fare un esempio, se durante la partenza si riesce a inserire la seconda marcia quando appare la scritta "GO!!", si ottiene una partenza di gran lunga migliore rispetto a quella che si ottiene utilizzando il cambio automatico.

PSW Oliviero Pari



Gran Turismo

Chiunque abbia avuto la fortuna di giocare a Gran Turismo, sa quanto questo gioco sia immediato, giocabile e allo stesso tempo anche complesso. Ci addentriamo nella scelta e nella preparazione dell'auto, svelandovi i segreti di ogni prova di GT, con qualche consiglio extra.

LE AUTO

Auto a trazione e motore anteriore (FF)

Cominciamo questa guida tramite una breve descrizione dei quattro differenti tipi di automobili che GT vi dà la possibilità di guidare, dato che le diverse trazioni sono rese davvero egregiamente, donando al gioco un livello di realismo mai toccato da un altro simulatore automobilistico (dopo più di un anno è ancora il re dei giochi di guida...). Dunque, le auto che potrete acquistare in Gran Turismo saranno FF (motore e trazione

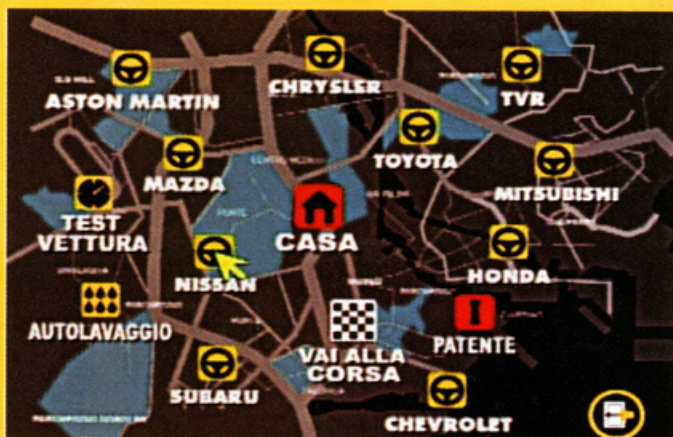
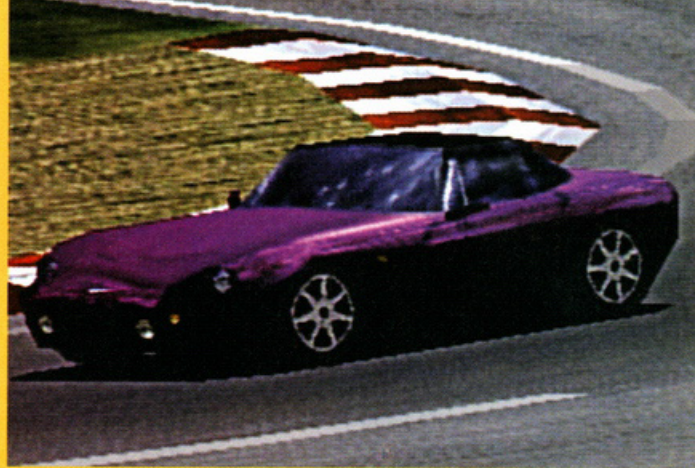
potenti se paragonate alle altre, ma anche per questo molto facili da guidare. Questa facilità di guida deriva dal fatto che, avendo trazione e sterzo nelle stesse ruote, andranno quasi sempre dove volete voi; in teoria questo tipo di auto dovrebbe soffrire di sottosterzo (ovvero la tendenza ad allargare troppo la traiettoria), ma dato che, pure elaborate, queste macchine non sviluppano mai una grandissima quantità di cavalli, alla fine seguiranno la traiettoria giusta. Se comunque dovesse capitarvi di andare in sottosterzo (di solito capita quando si arriva

anteriori), FR (trazione posteriore e motore anteriore), MR (motore centrale e trazione posteriore), e 4WD (a trazione integrale e motore anteriore). In questo paragrafo prenderemo in esame le FF, auto decisamente poco

per non riportare l'auto alla corda troppo velocemente. Una volta che si è sicuri di riavere il controllo della trazione, si può premere sull'acceleratore per terminare la curva con una discreta velocità d'uscita.

Auto a trazione posteriore e motore anteriore (FR)

Questo tipo di auto è sicuramente il più divertente da guidare, anche se con il crescere del numero di cavalli che si hanno sotto il cofano, la cosa può diventare un po' frustrante. È comunque unica la soddisfazione che sa regalare una sbandata controllata farcita di sterzi e controsterzi, con il posteriore della macchina che va a lambire il muretto esterno!!! Bisogna però dire, che prima di arrivare a compiere dei numeri del genere bisognerà fare parecchia pratica, perché i bestioni a trazione posteriore sono davvero difficili da guidare. Questo poiché, avendo trazione posteriore, in curva queste auto hanno la bruttissima abitudine di sovrasterzare, ovvero di puntare il muso verso l'interno della curva, andando poi in testacoda: una volta che avrete un bel mezzo elaborato FR avrete il vostro bel daffare per farlo andare dove volete voi! Ma ecco qualche piccolo consiglio per tenere in strada la vostra macchina: quando percorrete una curva, non tenete mai il gas completamente spalancato, altrimenti vi troverete presto in testacoda; piuttosto cercate di dare piccoli colpetti all'acceleratore, e se per caso l'auto dovesse cominciare a mettersi di traverso, lasciate andare l'acceleratore (e magari, nei casi



più estremi, andare in controsterzo) per permettere alle ruote di riprendere trazione, dopodiché riprendete pure ad accelerare (ma con moderazione, altrimenti vi ritroverete subito nella situazione di partenza!). Altro consiglio: una volta che avete abbastanza esperienza con questo tipo di auto, provate ad affrontare la frenata in ritardo, entrando cioè in curva ancora col freno premuto. Una volta che avete ridotto abbastanza la velocità, cominciate ad accelerare a "colpetti", senza esagerare: così facendo la tendenza al sovrasterzo diminuirà (si verifica, infatti, soprattutto in accelerazione), e percorrerete le curve con più velocità, soprattutto quando imparerete ad andare in testacoda controllato.

Auto a trazione posteriore e motore centrale (MR)

Questo tipo di auto, avendo il motore centrale (come le Formula 1), hanno il peso ben distribuito sulle quattro ruote risultando quindi molto composte in staccata, ma soprattutto hanno il muso leggerissimo, il che le rende le macchine più precise in inserimento di curva ma anche le più nervose da guidare, dato che lo sterzo risponde alla minima sollecitazione. C'è inoltre da dire a loro favore che, pur avendo trazione posteriore, non vanno quasi mai in sovrasterzo, rendendone la guida discretamente divertente e soprattutto abbastanza facile.

Auto a trazione integrale e motore anteriore (4WD)

Queste auto sono le più facili da guidare in quanto, essendo a trazione integrale, non perdono mai trazione e risultano essere quindi molto veloci e stabili in qualunque situazione. Devo però dire che questo tipo di macchine non ha solo pregi: per esempio io, estimatore della sbandata e quindi della trazione posteriore, non ho mai trovato grosso divertimento nella guida di questi bolidi (fra cui la Mitsubishi GTO Twin Turbo, l'auto migliore del gioco), in quanto rimangono "dritte" in

traiettoria in quasi tutte le occasioni. È evidente però che queste sono le auto più consigliate in ogni caso, dato che oltre a essere le più facili da guidare sono anche le più potenti e veloci in assoluto, ma ripeto: se cercate l'esaltazione pura rivolgetevi altrove. Prima di concludere però ecco un consiglio molto importante: alcune volte, soprattutto se disponete di un'auto molto potente, vi sembrerà che la macchina stia per andare in testacoda, e vi verrà istintivo di lasciare l'acceleratore o, peggio ancora, di controsterzare (come si farebbe con una FR).

Absolutamente non fatelo: continuate invece a sterzare e accelerare dato che l'auto, essendo a 4 ruote motrici, riprenderà trazione da sé; se cercherete infatti di controsterzare, vedrete la macchina scaraventarsi letteralmente dalla parte opposta della curva, dato che nel sterzare le ruote anteriori riprenderanno di colpo aderenza, scagliandosi quindi verso quella direzione.

LE PATENTI

Patenti B

Eccoci quindi a esaminare il gioco vero e proprio, a cominciare dal primo passo obbligato: la patente B. Essa è composta da 7 prove molto facili, che vanno dalla semplice frenata ai fondamenti della guida in curva, più l'ottava prova che consiste in un giro completo sul circuito Highspeed Ring con una Mazda Roadster V Special in un tempo limite di 1 minuto e 22 secondi. Queste prove non credo vi impegneranno più di tanto, ma serviranno molto per farvi far pratica in vista del primo campionato che affronterete. Inoltre, se riuscirete a collezionare tutte coppe d'oro, vi verrà regalata una Chrysler Concept Car.



Patente A

Qui le cose cominciano a farsi decisamente più difficili, soprattutto in prove come la quarta o la quinta. Si tratta di affrontare tratti di percorso pieni di curve e S, non molto difficili in sé, quanto da percorrere in tempi particolarmente brevi: ci metterete un po' a superarle tutte. L'importante in ogni prova è cercare di tagliare le curve il più possibile, mantenendo al tempo stesso una buona velocità: con un po' di pratica e di pazienza vedrete che ce la farete. Da segnalare la divertentissima settima prova, che consiste nel compiere 5 giri intorno a una pila di gomme, utilizzando tantissimo il freno a mano. Se riuscirete inoltre ad avere la coppa d'oro in tutte le otto prove, vi verrà regalata una Toyota TRD 3000 GT.

Patente A International

Ultima patente da prendere per concludere le ultime gare messe a disposizione da Gran Turismo: si tratta di compiere, per tutte e otto le prove, un giro completo su un percorso, utilizzando come auto una TVR Griffith e una Dodge Viper alternate. Quando sarete



I ricambi

MARMITTA

- **SPORT:** marmitta e filtro dell'aria di tipo sportivo. Una delle prime cose da acquistare, dato che offre cavalli senza influire troppo sul comportamento del motore.
- **SEMI-RACING:** marmitta per motori di buona potenza, particolarmente indicata per quelli dotati di turbo. Per usarla, i motori aspirati devono essere altamente elaborati.
- **RACING:** da usare solo con motori estremamente potenti, dato che riduce le prestazioni ai bassi regimi, ma regala parecchi cavalli.

FRENI

- **FRENI PER ASSETTO SPORTIVO:** Freni particolarmente indicati per gare di lunga durata, grazie ai cuscinetti in metallo al carbonio.
- **EQUILIBRATURA DEI FRENI:** impedisce il bloccaggio delle ruote, grazie a una ridistribuzione elettronica del carico di frenata.

MOTORE

- **ROM PER ASSETTO SPORTIVO:** centralina modificata che aumenta la potenza senza svantaggiare altre parti. Una delle prime cose da montare.
- **MESSA A PUNTO MOTORE ASPIRATO:** aumenta la potenza dei motori aspirati tramite la regolazione dell'accensione, l'aumento del rapporto di compressione, e la sostituzione del collettore. Disponibile in tre livelli di elaborazione.
- **SMERIGLIATURA DELLE APERTURE:** parte essenziale della una messa a punto di un motore aspirato: anche se l'aumento di potenza è lieve, aiuta a recuperare coppia ai regimi più bassi.
- **AUMENTO DELLA CILINDRATA:** aumenta potenza e coppia a tutti i regimi incrementando il diametro dei cilindri e la velocità della biella e dell'albero.
- **EQUILIBRATURA DEL MOTORE:** riduce l'attrito del motore, aumentando potenza e numero di giri. Il limitatore di giri, se è presente, viene reimpostato.

TRASMISSIONE

- **CAMBIO RAVVICINATO:** tipo di cambio che riduce il rapporto tra le cinque marce. Configurazione particolarmente indicata per i motori aspirati.
- **CAMBIO DA CORSA INTERMEDIO:** rapporti del cambio ancora più vicini, per un kit dedicato ai motori con messa a punto piuttosto rigida. Può causare problemi ai motori con potenza di coppia ampia.
- **CAMBIO DA CORSA:** cambio speciale per auto da corsa, completamente configurabile in base alla pista che dovete affrontare. Per l'uso corretto andate alla sezione "Cambio" della quinta parte.
- **FRIZIONE:** riduce lo slittamento in partenza e nei cambi di marcia. Migliora l'accelerazione. Disponibile a uno, due e tre dischi, sceglietela in base alla potenza del vostro motore.
- **VOLANO:** migliora la potenza di scarico del motore e l'accelerazione, ma le vetture con coppia bassa potrebbe perdere facilmente velocità. Disponibile in tre versioni sempre più leggere.
- **ALBERO DI TRASMISSIONE IN CARBONIO:** aumenta l'accelerazione. Naturalmente è disponibile solo per macchine a trazione posteriore o integrale.

pronti a prendere questa patente sicuramente sarete già dei piloti abbastanza esperti, quindi secondo me non avrete grossi problemi a conquistare anche questa patente, soprattutto nelle prove in cui userete la bellissima Dodge Viper. Qualche difficoltà in più l'avrete con la TVR Griffith, comunque è indubbio che dobbiate avere un'ottima padronanza dei mezzi a trazione posteriore, dato che entrambe le auto sono FR. Come al solito, se riuscirete ad avere la coppa d'oro in ogni prova, vi verrà regalata un'auto: in questo caso si tratta di una Nissan Nismo 400R.

Modifica

70SUPRA 3.0turbo

SOSPENSIONI



Treno pneumatici

Normale



Freni

Normale



Controller freni

Normale



Sospensioni

Normale

Stabilizzatore ant.

Normale

Stabilizzatore pos.

Normale

Kil sospensioni attuali

OK OK OK ANNULLA

LE COMPETIZIONI

Eccoci giunti al cuore del gioco: i vari campionati. Per ognuno darò una breve descrizione, oltre che la patente necessaria per entrare (saranno in ordine), numero di gare e giri per gara, livello di difficoltà (relativo soprattutto alla forza del computer, dato che se avrete una GTO Twin Turbo elaborata alla grande, vincerete a mani basse praticamente ovunque), soldi che si vincono per pole, gara, e campionato, più la macchina bonus che si può vincere arrivando primi nel campionato.

Sunday Cup

PATENTE: B

N° GARE: 3 di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: principiante

SOLDI: 1.500 (pole position), 3.000 (1° posto), 15.000 (campionato)

AUTO BONUS: Mazda Demio A-Spec

Questo è il primo campionato che si affronta, per questo gli avversari saranno abbastanza modesti. Compratevi una buona macchina (la Honda Prelude o la Mitsubishi Mirage Cyborg-R sono un buon inizio) e gareggiate in allegria, tanto vincerete di sicuro.

FF Challenge

PATENTE: B

N° GARE: 3 di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: media

SOLDI: 1.500 (pole), 5.000 (1° posto), 10.000 (campionato)

AUTO BONUS: Toyota Celica SS-II oppure Honda CRX EF-8 SiR
Lega non molto divertente a causa della presenza di auto poco potenti, ma comunque molto simili fra loro (dopotutto le FF non sono moltissime), almeno per quanto riguarda le prestazioni. Anche qui con una buona auto (per esempio la Mitsubishi FTO) non dovrete avere grossi problemi. Cercate più che altro un buon bilanciamento peso/potenza, anche se di solito preferisco avere un buon numero di cavalli sotto il mio cofano...

FR Challenge

PATENTE: B

N° GARE: 3 di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: media

SOLDI: 1.500 (pole), 5.000 (1° posto), 10.000 (campionato)

AUTO BONUS: Nissan Sil Eighty oppure Nissan Q's 1800
Lega parecchio divertente, forse un pelino più difficile della precedente, per la presenza di auto in media più potenti. Per questo dirigetevi anche voi su qualcosa di discretamente potente, naturalmente elaborando qua e là, tanto sul mercato di macchine FR ce n'è per tutti i gusti.

4WD Challenge

PATENTE: B

N° GARE: 3 di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: media

SOLDI: 1.500 (pole), 5.000 (1° posto), 10.000 (campionato)

AUTO BONUS: Subaru SVX S4 oppure Mitsubishi Lancer GSR

Evolution IV

Lega dedicata alle auto a trazione integrale, di media difficoltà. Le auto presenti sono tutte abbastanza simili, quindi se elaborate bene la vostra (nemmeno molto a dir la verità) vincerete a mani basse. Ottima l'auto si può vincere, soprattutto per arrivare primi nelle prime leghe: la Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV.

Lightweight Challenge

PATENTE: B

N° GARE: 3 di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: media

SOLDI: 2.000 (pole), 5.000 (1° posto), 10.000 (campionato)

AUTO BONUS: Mazda Eunos Roadster oppure Honda Civic Type R
Lega aperta solo ai pesi piuma (per mancanza di spazio ometto l'elenco di auto ammesse, tanto lo trovate sul manuale di gioco a pag. 106/107), davvero divertente. Prendetevi un'auto piccola, elaboratela e irrigiditela per bene, e vi sembrerà di correre su un kart: è davvero bellissimo vedere il vostro minibolide volare quando prende un cordolo!!!

Clubman Cup

PATENTE: A

N° GARE: 3 gare di due giri ognuna

DIFFICOLTÀ: media

SOLDI: 2.500 (pole), 7.000 (1° posto), 20.000 (campionato)

AUTO BONUS: Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition
Qui si comincia a salire col numero di cavalli necessari a vincere, anche se la difficoltà non è molto elevata. Rimane comunque una scelta obbligata correre con un'auto elaborata: altrimenti che gusto c'è?

Gran Turismo Cup

PATENTE: A

N° GARE: 4 gare da 3 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: alta

SOLDI: 5.000 (pole), 10.000 (1° posto), 25.000 (campionato)

AUTO BONUS: Toyota Chaser LM Edition
Penultimo campionato della

sezione GT League. Qui troverete avversari più ostici che nella precedente, soprattutto con mezzi più competitivi: quindi cercate

anche voi di avere una potenza fra 300 e i 500 cv e un peso non superiore ai 1300 Kg. In questo campionato si vince un'auto ottima: la Toyota Chaser LM Edition, con la quale potrete fare danni anche in leghe di livello superiore.

Japanese vs British Sport Challenge

PATENTE: A

N° GARE: 5 da 3 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: alta

SOLDI: 3.000 (pole), 10.000 (1° posto), 20.000 (campionato)

AUTO BONUS: Honda CRX LM Edition oppure TVR Cerbera LM Edition

Lega riservata solo, come è intuibile dal nome, ad auto giapponesi e inglesi. Una volta arrivati qua credo avrete già una macchina altamente performante: se così fosse vincerete senza troppi problemi, dato che gli avversari non sono tutti competitivi.

Japanese vs American Sport Challenge

PATENTE: A

N° GARE: 5 da 3 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: alta

SOLDI: 3.000 (pole), 10.000 (1° posto), 20.000 (campionato)

AUTO BONUS: Mitsubishi FTO LM Edition oppure Chrysler Dodge Viper GTS-R

Lega identica alla precedente, solo riservata ad auto giapponesi e americane. Qui si possono vincere due delle macchine migliori del gioco.

British vs American Sport Challenge

PATENTE: A

N° GARE: 5 da 3 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: alta

SOLDI: 3.000 (pole), 10.000 (1° posto), 20.000 (campionato)

AUTO BONUS: Mazda RX-7 A-Spec LM Edition oppure Chrysler Concept Car

Lega riservata alle macchine americane e inglesi, leggermente diversa dalle due precedenti in quanto qui si tratta esclusivamente di auto a trazione posteriore molto pesanti, rendendo questo campionato molto divertente, soprattutto per i patiti delle

Patente/B-8

Esame per la patente



derapate.

Mega Speed Cup

PATENTE: A

N° GARE: 3 da 2 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: alta

SOLDI: 5.000 (pole), 15.000 (1° posto), 30.000 (campionato)

AUTO BONUS: Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-1 oppure Aston Martin DB7 Coupè

Lega consigliata ad auto che superano i 500 cv di potenza e i 300-350 Km/h di velocità massima, dato che qui i piloti controllati dalla CPU hanno macchine decisamente veloci.

I ricambi/2

TURBO

- **INTERCOOLER PER ASSETTO SPORTIVO:** essenziale per i motori turbocompressi: aumenta la potenza raffreddando l'aria in entrata al motore sovralimentato.
- **INTERCOOLER DA CORSA AD ALTA CAPACITÀ:** adatto a motori con elevata pressione sovralimentata, ne aumenta la potenza.
- **KIT PER TURBINA I:** aumenta la potenza del motore usando una turbina molto compatta e potente. Non sacrifica la coppia ai bassi regimi.
- **KIT PER TURBINA II:** equilibra la potenza massima a giri elevati con le prestazioni ai giri medi e bassi. Aumenta la potenza.
- **KIT PER TURBINA III:** particolare attenzione è rivolta all'accelerazione 0 - 400 metri. La coppia comunque è spinta verso regimi più elevati, la potenza cresce notevolmente.
- **KIT PER TURBINA IV:** il motore definitivo. Studiato per il raggiungimento della massima potenza possibile, fa uso di una grossa turbina. Ai bassi giri le prestazioni diminuiscono, ma una volta che il motore prende giri...

SOSPENSIONI

- **KIT DI SOSPENSIONI PER AUTO SPORTIVE:** kit di ammortizzatori con gas ad alta pressione multicilindro regolabile su tre livelli.
- **KIT DI SOSPENSIONI DA CORSA INTERMEDIO:** kit di ammortizzatori con gas ad alta pressione a cilindro singolo regolabile su dieci livelli. L'altezza della macchina è regolabile in millimetri.
- **KIT DI SOSPENSIONI DA CORSA:** kit di ammortizzatori che permette di regolare altezza da terra, livello delle sospensioni, e flessibilità delle molle.
- **STABILIZZATORI:** diminuiscono il rollio, disponibili in versione SOFT, MEDIUM, e HARD.

ALTRO

- **RIDUZIONE DI PESO:** a tre livelli successivi, riduce il peso della macchina aumentando conseguentemente le prestazioni e la durata delle gomme.
- **MODIFICHE DA GARA:** preparazione completa da gara. Vengono apportati cambiamenti a carrozzeria, parafranghi, battistrada. Ovviamente aumenta prestazioni e durata delle gomme.



Vincere sul secondo circuito sarà molto difficile data la probabile presenza della GTO Twin Turbo: cercate quindi di sfruttare la scia delle auto che vi precedono, dato che potete guadagnare addirittura 30/40 km/h in più di velocità.

Normal Car Cup

PATENTE: A

N° GARE: 5 da 5 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 10.000 (pole), 50.000 (1° posto), 100.000 (campionato)

AUTO BONUS: Toyota Supra RZ oppure Subaru Impreza '96 WRX STI III

Forse la lega più divertente di tutte, oltre che la più remunerativa. Qui sono ammesse solo le auto che escono dal concessionario, dato che non è possibile nemmeno cambiare le gomme. Cercate di procurarvi una macchina che di serie vi offra una potenza di almeno 300 cv (io vi consiglio la Dodge Viper GTR, davvero un mostro), ma anche così

avrete vita difficile...

Gran Turismo World Cup

PATENTE: A International

N° GARE: 6 da 3 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 10.000 (pole), 20.000 (1° posto), 50.000 (campionato)

AUTO BONUS: nessuna

Ultimo campionato del lotto GT League, e quindi anche il più difficile: troverete infatti avversari molto performanti, quindi cercate di adattarvi utilizzando un'auto elaborata da gara, magari una delle Limited Edition che vi vengono regalate nel gioco. Una volta vinto questo campionato, non vi verrà regalata una macchina come al solito, bensì la fantastica modalità GT HI-FI (accessibile dagli Special Event, ma utilizzabile solo come Time Trial), che vi offre 60 frame al secondo pulitissimi: sembra di essere davanti ad un coin-op!!!

Tuned car n. 1 of the World

PATENTE: A International

N° GARE: 5 da 5 giri ognuna

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 10.000 (pole), 50.000 (1° posto), 100.000 (campionato)

AUTO BONUS: Nissan Skyline GT-R oppure Toyota AE86 Sprinter Trueno GT

Qui troverete auto davvero cattivissime: attrezzatevi di almeno 700 cv, dato che sono presenti tracciati particolarmente veloci. Attenzione che le auto preparate da gara (quindi con la carrozzeria

cambiata) non possono partecipare a questa lega.

Grand Valley 300 Km Endurance Racing

PATENTE: A International

N° GARE: gara unica sul circuito Grand Valley da 60 giri (!!!)

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 150.000 (1° posto)

AUTO BONUS: Toyota Castrol Supra GT

Estenuante gara di resistenza da circa due ore non-stop. Attenzione che qui le auto sono tutte dotate di preparazione da gara, quindi regolatevi di conseguenza. Particolare attenzione va prestata alle gomme, dato che queste si consumeranno in base al tipo di miscela che avete scelto e in base al peso della vostra auto. In basso a destra vedrete un indicatore dello stato delle quattro gomme: quando è blu indica che le gomme sono fredde, quando è verde indica che sono in stato ottimale, quando è giallo indica che dovrete entrare nei pit-stop per cambiarle entro un paio di giri, quando è rosso indica che state correndo con gomme che non vi tengono più in strada. Se avete una macchina molto potente e veloce comunque non preoccupatevi più di tanto, dato che darete distacchi abissali a tutti gli altri corridori già dopo pochi giri.

S.S. Route 11 All-night Endurance I

PATENTE: A International

N° GARE: gara unica da 30 giri sul circuito S.S. Route 11

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 150.000 (1° posto)

AUTO BONUS: Nissan Silvia LM Edition

Altra gara di resistenza: anche qui come per la precedente la difficoltà è data dalla lunghezza della corsa (poco meno di un'ora), non certo dalla forza dei vostri avversari, che avrete già doppiato dopo una decina di giri. Anche qui vale lo stesso discorso sulle gomme fatto precedentemente.

S.S. Route 11 All-night Endurance I

PATENTE: A International

N° GARE: gara unica da 30 giri



sul circuito S.S. Route 11

DIFFICOLTÀ: altissima

SOLDI: 150.000 (1° posto)

AUTO BONUS: Nissan GT-R Nismo

Come la precedente, solo che qui non sono ammesse auto con preparazione da gara.

L'USO DELLE PARTI

Le parti che acquisterete naturalmente potranno poi essere modificate in base al vostro stile di guida o alle vostre esigenze. Qui di seguito troverete alcuni consigli per mettere a punto nel migliore dei modi il vostro mezzo.

Sospensioni

- **SPRING RATE:** aumenta il carico delle molle irrigidendole e viceversa, regolando così di conseguenza il rollio e il beccheggio. Naturalmente non esagerate, se non volete trovarvi a guidare una gondola o un mattone.
- **RIDE HEIGHT:** regola l'altezza da terra dell'auto. Ovviamente se diminuite la corsa dovete anche irrigidire le molle, per non rendere inutilizzabili gli ammortizzatori.
- **DAMPER:** regola la durezza degli ammortizzatori veri e propri: valgono gli stessi consigli dati per lo **SPRING RATE**.
- **CAMBER:** regola la perpendicolarità delle ruote rispetto al terreno. Ruote dritte danno maggiore trazione nei rettilinei, ruote inclinate danno maggiore trazione in curva.
- **STABILIZER:** regola la durezza delle barre di torsione. Valgono ancora gli stessi consigli dati per lo **SPRING RATE**.

Freni

- **BRAKE:** sbilancia la frenata sulle ruote anteriori o posteriori.

Attenzione a non esagerare: troppo

carico sull'avantreno potrebbe provocare sottosterzo, troppo carico sul retrotreno vi manderebbe in testacoda troppo spesso.

Turbo

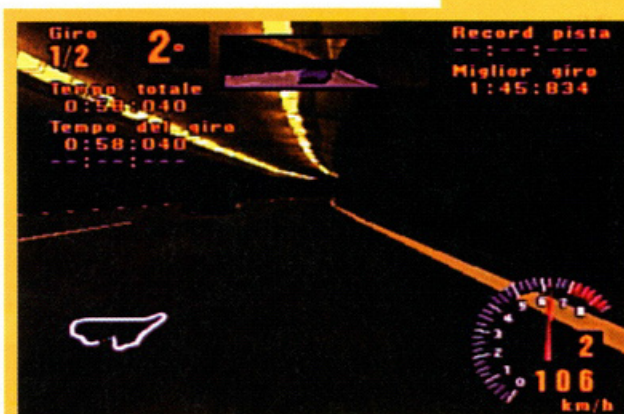
• **TURBO:** serve a cambiare la pressione di sovralimentazione, aumentando o diminuendo di conseguenza la potenza della vostra auto. Non vedo perché allora dovrete diminuirne il valore...

Cambio

• **GEAR RATIO:** questa è la parte più complicata da spiegare. In pratica i vari valori che vedrete indicano il numero di giri che il motore deve avere, per farne fare uno al rapporto del cambio, mentre il finale indica quanti giri deve fare per il rapporto del cambio per farne fare uno alla ruota. Tutto chiaro? Beh, non ci conterei, ma questa era solo una piccola lezione teorica, ora veniamo alla pratica. Dunque, se noi diminuiamo il valore delle marce avremo un'auto con più accelerazione, se invece al contrario lo aumentiamo, avremo un'auto più veloce. Naturalmente tutti questi cambiamenti dovremo farli gradatamente per ogni marcia, per impedire che il motore fatichi a salire di giri o non sfrutti a dovere una marcia. Quindi, se per esempio volete avere un'auto con più accelerazione senza però perdere troppa velocità, dovrete allungare le marce più alte e accorciate il rapporto finale. Se al contrario preferite una maggiore velocità di punta senza però perdere troppa ripresa, accorciate le marce basse e allungate il rapporto finale. Naturalmente tutti i cambiamenti andranno fatti con moderazione, per impedire di avere un motore magari completamente elaborato reso inutilizzabile da rapporti assurdi.

Aerodinamica

• **DOWN FORCE:** come ogni buon appassionato di Formula 1 avrà già capito, qui si tratta di diminuire o aumentare il carico a terra della propria macchina. Infatti aumentandone il valore si avrà

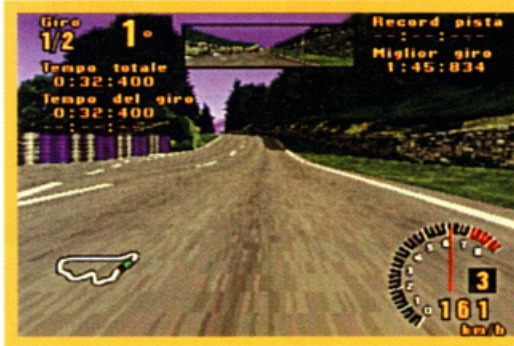


un'auto meno veloce ma più stabile in curva, al contrario diminuendolo si avrà un'auto più veloce ma che fatterà a stare in traiettoria. Ovviamente questi cambiamenti andranno fatti con coscienza della pista che dovrete affrontare: sarà infatti inutile aumentare il carico sul circuito Test, viceversa sarà inutile diminuirlo su un circuito come l'Autumn Ring Mini. Tutto chiaro?

CONCLUSIONE

Lo scopo di questa mia guida era quello di darvi un valido aiuto da consultare durante il gioco, sia per la scelta del tipo di auto più confacente al vostro stile di guida, sia per la scelta delle parti, sia per capire come assettare al meglio il proprio mezzo ecc. Rileggendo con attenzione tutto ciò che ho scritto, mi pare di avere condensato (per la solita cronica mancanza di spazio) in queste cinque pagine tutti quei consigli che vi saranno sicuramente utili nel gioco, quindi spero di avervi fatta cosa gradita. Ma se invece fossi riuscito ad annoiarvi, credete che non s'è fatto apposta (pure la citazione colta... che volete di più?).

PSW Marco Bosio



Viva Football

Problemi con questo gioco di calcio? La Corea del '66 vi mette in crisi? La Francia del '98 non vi fa vedere palla? Ecco qua i nostri consigli. Grazie a questi potrete... perdere con dignità.

Come vincere a Viva Football?

Ancora di più: come iniziare a giocare? In effetti rispetto ad altri giochi di calcio manca una qualunque modalità "facile" che permetta di impratichirsi con i comandi o con gli schemi. Tra l'altro le opzioni offerte dall'allenamento sono molto scarse: si può solo provare a controllare la palla, passarla e tirare i calci d'angolo.

Tutto questo per dirvi che non potete fare come con *Fifa* o *IssPro* dove prendete uno squadrone al livello facile e iniziate a seppellire di reti i malcapitati avversari: in *Viva* anche una squadra debole può essere un ostacolo veramente ostico per un principiante. Insomma: studiatevi bene i controlli prima di cimentarvi con la partita. Nonostante sia un gioco molto divertente, *Viva Football* è anche piuttosto caotico: non sempre è facile capire cosa stia succedendo,

confusione in campo.

Le direttive da seguire sono due, diametralmente opposte: mettere in ordine dove si può, sfruttare il disordine negli altri casi. È naturale che i nostri consigli servano soprattutto a chi si avvicina a questo gioco da principiante: un giocatore esperto sarà in grado di stabilire da solo quali sono le tattiche che più si aggrada al proprio modo di giocare. Come in tutti i giochi sportivi potrete trovare altri schemi efficacissimi; questi consigli dovrebbero per lo meno garantirvi un inizio non traumatico.

Impariamo a camminare.

È essenziale imparare a contrastare il portatore di palla senza commettere fallo. Da preferire il "contrasto" vero e proprio; l'entrata in scivolata è divertente, ma molto rischiosa: qui non stiamo giocando a *Fifa 99*, qui ci ritroviamo in 9 dopo dieci minuti



del primo tempo se crediamo di massacrare gli avversari. Per lo stesso motivo vi consiglio di evitare le gomitate: gli arbitri hanno il "rosso" facile.

Vi accorgete ben presto che la porzione di campo che vi viene mostrata è assolutamente inadeguata per costruire azioni decenti; per di più manca il radar. Usate perciò la telecamera "lontana" o "molto lontana"; sono indubbiamente meno spettacolari delle altre, ma permettono di vedere cosa stia succedendo in campo. Cominciate affrontando una squadra debolissima (le australiane per esempio) e continuate finché non riuscirete a vincere largamente. A quel punto "pensare di lanciare" e "lanciare" dovrebbero essere la stessa cosa.

Chiudere la saracinesca

Gli estremi difensori di *Viva Football* hanno, in generale,

Il gioco sulle fasce

Il computer, è un dato di fatto, non sa coprire sulle fasce. Ecco perché, nonostante la percentuale di realizzazione non sia poi così alta, il traversone al centro diviene una tattica consigliabile. La tecnica da seguire è semplice: attacco a tre e lancio lungo verso le fasce, cross verso il centro e tiro al volo; in qualche caso si può anche accentrarsi direttamente e tentare subito il tiro.

Quasi tutte le punizioni (anche quelle da 65 metri) possono essere trasformate in un comodo lancio verso un lato del nostro attacco: i nostri giocatori saranno quasi sempre soli



433-424-883

In generale, per sfruttare bene le fasce, è meglio avere tre attaccanti veloci. Visto che in difesa 4 giocatori sono praticamente indispensabili, ecco che la tattica migliore diviene il 4-3-3.

Attenzione: è un consiglio, non una regola: la tattica da applicare è subordinata alle caratteristiche dei giocatori in nostro possesso. Lo stesso schieramento potrebbe essere ottimale per una squadra e assolutamente disastroso per un'altra. Per esempio il Grande Brasile di Pelé è assolutamente inesistente in difesa: ogni palla buttata in avanti dagli avversari lo trova clamorosamente scoperto; in quel caso è quasi indispensabile giocare con il libero dietro la difesa (1-4-2-3). Vi consiglio un libero veloce che possa chiudere su tutto il fronte d'attacco; ricordate che con il libero dovete essere voi a controllare il fuorigioco scattando in avanti: è un modulo che dà soddisfazione se viene applicato bene.

L'Argentina e l'Italia del '94 funzionano abbastanza bene anche con il 4-4-2 o con l'1-3-4-2. Il tutto è comunque subordinato al vostro modo di giocare: io preferisco sempre il modulo a tre punte.

caratteristiche abbastanza simili.

Pressoché imbattibili sui tiri da fuori area, mostrano tutti i loro limiti sulle uscite e sui tiri potenti. Quello delle uscite è difetto generale del gioco: come vi sarete accorti è ben raro che i giocatori della vostra squadra corrano sulla palla da soli... bene: anche il portiere! La conseguenza è che i palloni che arrivano dalla tre quarti possono diventare autentiche mine vaganti nel cuore della vostra difesa se non li intercettate con un terzino. Inutile che vi dica come questa lacuna del portiere possa essere sfruttata a vostro vantaggio quando siete in attacco: buttare il pallone nel mezzo è molto più redditizio che in altri giochi. Per quanto riguarda i tiri potenti c'è ben poco da fare: non vengono bloccati praticamente mai... Ricordatevene quando siete voi che attaccate.

Primo: non prenderle.

La difesa è il reparto di "Viva" che dà più problemi. Come detto i nostri giocatori spesso ritardano in copertura, se non li controlliamo noi, quindi, se sbagliamo una chiusura, non c'è nessuno in seconda battuta. Per

giocare bene, non mi stancherò mai di ripeterlo, è necessario diventare bravi nel contrasto sull'uomo: la difesa ottimale è quella con quattro giocatori in linea, ma non ammette errori. C'è però un dato positivo da non dimenticare: l'IA del computer gestisce in maniera magistrale il fuorigioco; in pratica la difesa in linea manderà i vostri avversari in fuorigioco con una regolarità impressionante.

Non dubitate però: qualunque schieramento decidiate di adottare dovrete abituarvi a lunghi momenti di buio assoluto in difesa. Come evitarli? Non potete: non è un caso se anche la difesa avversaria ogni tanto vi si spalanca davanti senza che voi abbiate effettuato alcuna giocata particolare.

E sui calci d'angolo? Ah, lì la tattica è una sola: sperare! Provare a chiudere su un singolo giocatore non serve a niente, così come il disturbo sul tiratore. Il corner è il momento di gioco più caotico in assoluto: provate a spazzare e a sperare. Non è raro vedere il computer che batte 4 o 5 angoli consecutivi sfruttando il fatto che il portiere non sa bloccare i tiri potenti. Per fortuna rispetto a noi la Psx è molto meno



prolifica e spreca molte occasioni. Molti goal, come nel calcio vero, arrivano sui calci da fermo; è ovvio come in tale situazione, lo schieramento difensivo faccia poca differenza.

Centrale al fosforo

In "Viva" serve una difesa folta e un attacco robusto; il centrocampo resta perciò sguarnito. Ma com'è possibile?



Nel calcio il centrocampo è il punto nevralgico! Anche qui, non dubitate. Un pregio di questo gioco è l'elasticità dello schieramento: quando siamo in attacco la difesa sta piuttosto alta, quando siamo in difesa gli attaccanti ripiegano abbastanza. In pratica anche un centrocampo "scarno" riesce a svolgere correttamente il proprio lavoro.

"Viva" permette 3 tipi di passaggi, il passaggio rasoterra, il lancio e il traversone; io uso prevalentemente il passaggio basso. Forse avete notato che non è facile posizionare il proprio giocatore per ricevere un pallone che sta spiovento

dall'alto: sul terreno potete vedere una crocetta nel punto di atterraggio del pallone, ma non è sempre facile interporsi sulla traiettoria di questo. Ecco quindi che un lancio, che non sia rasoterra, offre una possibilità di errore maggiore: magari il giocatore bravo vorrà divertirsi con giocate difficili, ma per cominciare è sempre meglio tenere la palla bassa.

Ovviamente per aprire il gioco verso le fasce serve il lancio a mezz'altezza, ma io lo uso praticamente solo in tale occasione.

La direzione di passaggio è l'unica cosa totalmente automatica in "Viva", bisogna

quindi stare attenti a non lanciarsi in ragnatele veloci di passaggi che hanno un esito non sempre prevedibile: il gioco è abbastanza lento da permetterci di pensare senza buttare via il pallone; anzi, lanciarsi in 3 o 4 passaggi di prima è il modo sicuro per sbagliarne uno e perdere il controllo della sfera.

Sui rilanci lunghi del portiere spesso i centrocampisti si trovano a mal partito: questo perché gli avversari informatici sono spesso messi meglio per ricevere la palla. Se non siamo soli conviene provare a toccare il pallone di testa in aria in modo da poterlo rigiocare in seguito.



L'Attacco informatico

Come probabilmente avrete notato il computer non sa segnare; anche nei momenti in cui potrebbe arrivare un comodo tiro ravvicinato la sua tattica preferita è quella di sparare bordate da lontano: in tal modo non segna mai ma si procura una quantità impressionante di calci d'angolo sulle deviazioni del portiere. Attenzione però: ogni volta che il nostro "numero 1" respinge il pallone in campo i nostri avversari divengono infallibili, si lanciano sulla palla e la mettono in rete. La maggior parte dei goal della Play arrivano sulla ribattuta del portiere. Proviamoci anche noi ogni tanto.

Il calcio da fermo

Come detto in un altro box ogni calcio di punizione può essere trasformato in un attacco sulle fasce. Se si è sufficientemente vicini alla porta avversaria si può anche cercare di sfruttare la confusione che si crea in area: palla a centro area e tentativo di tiro al volo. Vi troverete in tal caso a fare alcuni goal spettacolari su cui non avete alcun merito: si va dal pallonetto di testa alla mezza girata al volo usando gli stessi controlli!

Identico atteggiamento va usato sui calci d'angolo: basta imparare a scodellare il pallone al centro dell'area, dosando la potenza ed evitando l'effetto, intervenendo infine con un tiro al volo [doppio click sul tasto di tiro]. Non è un risultato sicuro, ma le medie di realizzazione sono molto alte. Ricordate che per procurarsi un corner basta tirare di potenza da lontano.

Notate che in occasione dei calci da fermo i nostri giocatori cambiano posizione ogni 4-5 secondi: non abbiate fretta di calciare.

Saper pungere

Nonostante l'importante nel calcio sia fare goal, in *Viva Football* questo è il reparto che da meno problemi. Non aspettatevi i 5 o 6 a zero di altri giochi ma le vostre soddisfazioni potrete prendervene. Non c'è una regola che assicuri il goal: sovente i tiri avranno una potenza diversa da quella che ci aspettavamo; in generale chi attacca con criterio vince ma non è detto nemmeno questo. L'attacco che consiglio io comprende un buon attaccante centrale: veloce e capace. Le ali possono anche essere due centrocampisti se non si dispone di attaccanti validi, l'importante

è che siano veloci. Per quanto mi riguarda l'attacco ideale è a 3 punte. Con questo tipo di attacco capita spesso di trovare sguarnita la difesa avversaria, incapace di opporsi a un contropiede di tre attaccanti: entrare in area in accelerazione e tirare sull'uscita del portiere (mi raccomando: aspettate che inizi a uscire) è un buon modo per segnare.

La cosa più importante che vi posso però consigliare è: allenatevi!

PSW Alessandro Billeri



Squadra			Modulo	
PO	1	H Mersini		451
DL	2	F Jera		442
DC	6	L Millo		4132
DC	5	H Zmijani		4312
DL	3	S Hodja		41212
CF	7	M Jusa		424
CC	4	A Lekoello		433
Albania			90	98
Croazia				



MAILSTATION

Dal prossimo numero anche PlayStation World avrà il suo bravo angolino della posta, curato da Gianluca "Ualone" Loggia che lo ha voluto così introdurre ai suoi prossimi "clienti".

Via alle danze...

Impossibile non parlare di ciò che ci piace. Avete mai provato la strana esperienza di uscire da soli dal cinema dopo aver visto un film bellissimo e non avere nessuno con cui commentarlo? E' quasi come se il film perdesse parte della sua forza.

C'è poco da fare: la cosiddetta "chiacchiera" è il giusto complemento alle nostre passioni, ai nostri interessi, ai nostri hobby. Il mondo dei videogiochi, poi, sembra essere la casa ideale del dibattito, della discussione... perfino della polemica.

Non si può proprio fare a meno di parlare di videogiochi. Beh... a dire il vero io non ci ho manco mai provato. E i miei amici lo sanno bene. Se è per questo mia zia lo sa pure meglio. Da quando esiste la scatoletta grigia, è inutile dirlo, la voglia di parlare di giochi è solo aumentata. Come si fa a tacere circa la bellezza di titoli come Gran Turismo, Metal Gear Solid, Resident Evil, Soul Blade e Castlevania? E come evitare di parlar male invece di moltissimi altri giochi? E non venite a dirmi che non vi è mai capitato di rimanere delusi dall'acquisto di un gioco che sembrava dover essere un capolavoro... MailStation, la posta di PSW, è qui per questo.

Mandate le vostre lettere a: PlayStation World - MailStation via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI), oppure in e-mail a: ualone@tin.it

HINT ZONE

Qualche passaggio intricatissimo di Tomb Raider non vi fa chiudere occhio? Non capite come diavolo vada ucciso il Tyranny finale di Resident Evil? Distrutti dalle intelligenze artificiali nemiche di Carnage Heart? Distratti dai sottogiochi di Final Fantasy VII? Niente paura, dal prossimo mese prende il via Hint Zone, la zona di PSW in cui chiedere aiuto, trucchi e consigli al nostro esperto di fiducia. Mandate ogni richiesta a: PlayStation World - Hint Zone via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI), oppure in e-mail a: gladius@pmp.it

XRAY

GAMES THROUGH THE LOOKING-GLASS

MENSILE DI VIDEOGAMES APPLICATO ALLA FRUIZIONE DELL'INSCINDIBILITÀ DEL PANISMO D'ANNUNZIANO, OVVERO... PAROLE IN LIBERTÀ SUI VIDEOGIOCHI.

PLAYSTATION@WORK

Sottotitolo: chi bazzica il mondo Playstation

MATTEO CAMISASCA

Soprannome: Scamu
E-mail: scamu@domodossola.alpcom.it
Profilo: Potrebbe solo sembrare un paciocco orsacchiotto del cuore agli occhi dei più, ma sotto la barbuto scorza si cela un gelido e imprevedibile imprenditore-del-videogioco-scritto. La sua è una tecnica raffinata di uccisione dei vari redattori, è la parte bella a vedersi ma cattiva dentro del caporedattore di PSW. Si schersa ovviamente —

MATTIA RAVANELLI

Soprannome: Zave
E-mail: zave@freenet.hut.fi
Profilo: L'altra metà del caporedattore di PSW. Se tramite e-mail e telefonate varie può assumere le sembianze del serio e puntuale organizzatore redazionale, una conoscenza più approfondita fa capire al volo come sia il mandante dei terribili misfatti dello Scamu. Coccola e protegge il redattore medio e lo prende a bastonate per rinvigorirlo.

LUCA GALLIANO

Soprannome: DRZ
E-mail: galliano@inrete.it
Profilo: Torinese di nascita ma Sacripante d'adozione, lo DRZ riesce nella titanica impresa di non fare assolutamente nulla per un mese e poi spiattellare 50.000 caratteri di robaccia nel giro di una notte. Conosciuto nei dintorni per i suoi passati da American Dream Men, lo DRZ agisce preferibilmente nella penombra.

STIANLUCA LOGGIA

E-mail: ualone@tin.it
Soprannome: Ualone
Profilo: Sorride ed è panzerotto come solo un dolce sfacciottino di Papà Barzotti saprebbe fare. Partenopeo di origine e di residenza, il Loggia è praticamente la mascotte ufficiale di tutto il mondo, solo che nessuno ha ancora capito che è una persona vera e propria. Forse.

ANDREA MADERNA

Soprannome: Giopep
E-mail: giopep@tin.it
Profilo: Nonostante il look che svara da simil Ronaldo di Busnago a metallaro-insane-in-tha-brain della peggior specie, Giopep riesce a focalizzare l'attenzione anche su tutta quella serie di giochi che la gran parte delle persone con un minimo di gusto eviterebbero. Lodevole la caparbieta e la puntualità con cui analizza e sminuzza ogni gioco.

OLIVIERO PARI

Soprannome: Nimrod
E-mail: urnimrod@usa.net
Profilo: Se pensate a un giocatore di calcio bello, famoso, bravo e acclamato, com'è, come non è, NON penserete al Pari. Esponente di tutta quella serie di sottoesseri che si cibano della fauna cosiddetta "PAL", il surgido essere è caratterizzato da un'andatura e un tono di voce talmente dinoccolato da risultare scatenato tanto quanto un barattolo di yogurt.

MARCO BOSIO

Soprannome: Chump
E-mail: chump@unipoint.it
Profilo: La versione tamarra del Pari. L'amore che l'esaminato presenta per i giochi di guida e in generale tutti quei giochi che fanno molto trendy è piuttosto sospettoso, ma d'altronde da una persona che ha eletto GG D'Agostino come suo confessore.

PIERMARIA MENDOLICCHIO

Soprannome: Jubei
E-mail: pmendolicchio@sinergia.it
Profilo: Prendete un Fatal Fury e sputateglielo addosso, risponderà sfasciandolo a colpi di "Hora! Hora! Hora!". Dal nippofante della redazione non ci si potrebbe aspettare altro. Jubei è anche conosciuto nella redazione di PSW per essere il redattore più squilibrato dell'ultimo ventennio, avendo in passato demolito ISS Pro '98.

ALESSANDRO CASINI

Soprannome: Sandman
E-mail: mascasin@tin.it
Profilo: Altro pazzo amante del Giappone, Sandman asseconda Jubei nella sua venerazione (mai cieca) per la SNK. La tipica parlata toscana del Casini conferisce alla sua passione per il Sol Levante, poi, una vena altamente comica.

SIMONE GEREVINI

Soprannome: Genga
Profilo: Omo dalo sguardo basso ma penetrante, Genga assomiglia a un incrocio tra Jigen di Lupin III e Alvaro Vitali, con però un gusto per le battute sferzanti degne del miglior Jenkins di Dylan Dog. Insomma, sembra tanto calmo e bono, ma se gli girano i 5 minuti...

LUCA COMINELLI

Soprannome: Comi
E-mail: luca.cominelli@galactica.it
Profilo: Da dove provenga il suo soprannome rimane tuttoggi uno dei più grandi misteri dell'epistemologia moderna. Passato qualche tempo fa dall'ambiente PC a quello PlayStation, il Cominelli riesce ad unire lo stesso arguto sguardo di un Lama in amore con le taglienti osservazioni à la Tosatti dei videogiochi.

RICCARDO PEROTTI

Soprannome: Zzap!
E-mail: gladius@pmp.it
Profilo: La non-presenza della "sua" Hint Zone su questo primo PSW ha decisamente affondato il morale del bel tenebroso Perotti (ma quando mai). Come ricompensa gli è stato affibbiata la stesura di una soluzione total globalissima di ogni livello concepibile di Tetris, tutte le linee immaginabili e non da mente umana. La vedrete sul numero 150 di PSW.

ALESSANDRO BILLERI

Soprannome: AlexBi
E-mail: a.billeri@leonet.it
Profilo: Lo sportivone della redazione, un uomo che dà la vita per il calcio virtuale. Un uomo che prenderemmo a calci tutta la vita. Scherzone! Tiene al Torino ed è toscano, abbiamo detto tutto!

PROSSIMAMENTE

V-RALLY2

NEED FOR SPEED 4

R-TYPE DELTA

MONKEY HERO

GUARDIAN'S CRUSADE

KKND

POPOLOUS 3

FFVII

€ molto altro ancora



TUTTA LA VERITA'
SUI GIOCHI
DEI PROSSIMI MESI

E3

In tutte le edicole il n. 1 di Web Design
LA PRIMA RIVISTA DI CHI FA WEB IN ITALIA

WEB DESIGN

Atlantide

dalla comunicazione on-line
alle comunità virtuali

grafica

il museo del Web

pratica

come progettare la navigazione

showcase:

dada.it
undo.net
the secret garden
lessrain
QWERG

WebDesign - bimestrale - anno I - n. 1 - maggio/giugno 1999 - Europa Press Corporation S.r.l. - distribuzione: M.E.P.E. SpA - L. 19.000

WEB DESIGN N.1

i Programmi per
lavorare in
internet

Browser ■ Plug-in ■ Search
Mail ■ Conference ■ Chat
Agent ■ Html editor ■ Webpaint

Cd Rom X
WIN95
WIN98

RIVISTA + CD ROM
L. 19.000